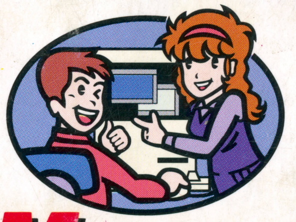
1997年4月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！

コンピュータの新しい活用法を満載!!

APRIL 1997 4

BASIC Magazine



定価 500Yen

特集 進入学／就職おめでとう！

基礎学習／最新パソコン&デスク紹介／
インターネットで部屋さがし&友達づくり

パソコンではじめよう！春の新生活

1400機種以上に対応!!
自分でできるパソコン・パワーアップ！
●一挙掲載！ノート型CPU換装・全107機種

クリエイター&プログラマーへの登竜門　プログラム言語講座&投稿プログラム
- ●セガサターンBASICのデバッグ・モニター募集！
- ●Mac用日本語BASIC
- ●Klik&Play
- ●C言語
- ●C++版Delphi
- ●Visual Basic
- ●F-BASIC for Windows95

伝言ボックス／音声同報通信／ポケベル・携帯呼び出し
パソコンを多機能留守番電話にしよう

**ゲーム・クリエイター・スクール
誌上学生作品展**

新作アーケードをイチ早くチェック！
AOU'97アミューズメント・エキスポ レポート
①ストリートファイターIII②ヴァンパイア セイヴァー③鉄拳3④ストリートファイターEX PLUS⑤電車でGO！⑥ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド／スカッドレースツイン／バーチャストライカー2⑦ハングパイロット／オペレーションサンダーハリケーン

『**サクラ大戦**』のスクリーンセーバーが登場!!
カプコン&ファルコムWin95に本格参入

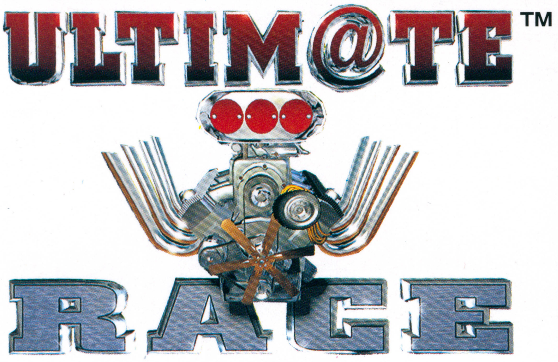
新システムによる大いなる発展
『**信長の野望**』と『**水滸伝**』
～光栄SLGの新たなる形

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
3月発売の全335本の新作ソフトと売れ筋情報が満載！
パソコン全機種、ゲーム機全機種
アーケード・ゲーム、ゲーム・ミュージック&ビデオ

速報 ニンテンドウ64 価格を改訂！

マルチメディアのNEC

PC 3DEngine™で遊ぶ



PowerVR専用ソフト
■カリスト■発売中■希望小売価格 5,800円（税別）

▲PowerVRが表現する景観と時間の流れの中で本格レースを楽しもう。

▼2段階に切り替わる視点。迫力を感じたいならこの視点がお奨めだ。

高解像度画面ならではの超美麗グラフィック アーケード級のスピード感を実現した3Dレースゲーム!!

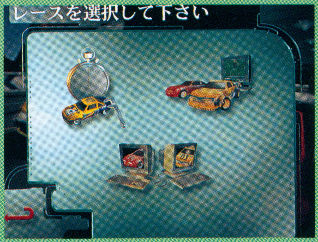
アーケードゲーム並のスピード感と、時間の流れまでも表現した高解像度画面による超美麗グラフィック。従来のパソコンゲームの常識を打ち破る3Dレースゲームがついに登場。まばゆく輝く太陽、立ちこめる深い霧、きらめく街のイルミネーション…。刻々と移り変わる景色をバックに、ドリフトやカウンターなどリアルなドライビングテクニックを駆使してコースを疾走しよう。

もちろん、キーボードの他にジョイスティックも使用できるので操作性は抜群。パソコンをネットワーク接続すれば、最大16人による対戦プレイも可能だ。

〈動作環境〉■CPU／Pentium®133MHz以上■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／60MB以上■ディスプレイ／解像度640×480ドット、65,536色以上■CD-ROMドライブ／標準速以上■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library
※PC-9821Cu10、PC-9821Ct16、Packard Bell PackMate166、752CD85、Legend PB600Mでは動作しません。

［設定の変更、モードのセレクトも自由自在］

▲背景表示、影の有無、画面解像度の切り替えなど、各種設定の変更も自在。



▲タイムトライアル、対CPU戦、ネットワーク対戦の3モードを搭載。

▲ハンドブレーキでドリフト。実車さながらのテクニックが使えるぞ。

©1996.1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO and ULTIM@TE RACE　KALISTO is a registered trademark. ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

PowerVR™搭載3Dグラフィックアクセラレータボード PC 3DEngine™にバリエーションが増えました!

PC 3DEngine™ + ULTIM@TE RACE™
■HS-3DE(UR)
付属ソフト①ULTIM@TE RACE™ ②ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE-2（非売品）／オリジナルゲームコレクション）
標準価格 18,000円（税別）

PC 3DEngine™ + バイオハザード™
■HS-3DE(BH)
付属ソフト①バイオハザード™ ②ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE-2（非売品）／オリジナルゲームコレクション）
標準価格 22,000円（税別）

PC 3DEngine™ + バイオハザード™ + ReVolte™
■HS-3DE
付属ソフト①バイオハザード™ ②ReVolte™ ③ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE-2（非売品）／オリジナルゲームコレクション）
標準価格 29,800円（税別）

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部　TEL03（3454）5111（大代表）

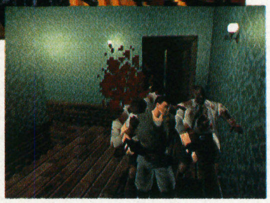
新時代のパソコンゲーム!

NEC

BIO HAZARD™

【バイオハザード】

PowerVR専用ソフト
■カプコン
■ソフト単体で新発売
■希望小売価格
9,800円(税別)



◀2人の特殊隊員を操り、謎に満ちた洋館から脱出しよう。

パソコン版だけのオリジナル要素を満載し戦慄のサバイバルホラーが堂々登場!!

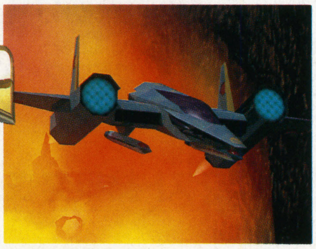
不気味な洋館で、特殊部隊の隊員たちを次々に襲う未知の怪物たち。コンシューマーで大ヒットしたサバイバルホラーが、Power VR専用ソフトとして登場。残虐性を増した演出や新しい武器の追加、バランスの再調整など、魅力がいっぱいだぞ。

〈動作環境〉■CPU／Pentium®133MHz以上■メインメモリ／24MB以上（32MB以上推奨）■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／1MB以上■ディスプレイ／解像度640×480ドット、65,536色以上■CD-ROMドライブ／2倍速以上■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library

©CAPCOM 1996 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

ReVolte™

【リボルト】



PowerVR専用ソフト
■バーチャリティー■ソフト単体で新発売
■希望小売価格 7,800円(税別)

パソコンゲームの限界を超えた3Dシューティング

PC 3DEngineオリジナルの3Dポリゴンシューティング。従来のパソコンゲームでは味わえなかったダイナミックな機体の動きとスピード感、そして美しい画面が、プレイヤーのハートを直撃する!

〈動作環境〉■CPU／Pentium®133MHz以上■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／30MB以上■ディスプレイ／解像度640×480ドット、65,536色以上■CD-ROMドライブ／標準速以上■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library

©VIRTUALITY1996 ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう5

PowerVR専用ソフト■アートディンク
■希望小売価格 12,800円(税別)

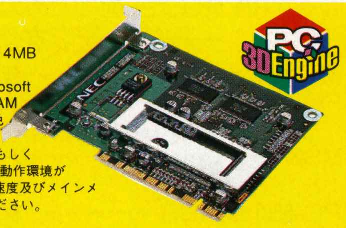
自分だけの都市を仮想体験しよう!

ファン待望の最新作。2Dビュー画面と3Dビュー画面を同時に開き、両方を見ながら都市開発を進めよう。初登場のヘリコプターや電車、バスに乗って都市を眺めるオプショナルツアーもあるぞ。

〈動作環境〉■CPU／Pentium®90MHz以上（133MHz以上を推奨、Intel MMX® Technology対応）■メインメモリ／32MB以上■VRAM／2MB以上■空きハードディスク容量／100MB以上■ディスプレイ／解像度800×600ドット以上（1280×1024ドット以上を推奨）、65,536色以上■CD-ROMドライブ／2倍速以上（4倍速以上を推奨）■OS／Microsoft® Windows®95日本語版■API／Super Graphics Library

Copyright ©1996 Artdink.

「A5 PERFECT SET」希望小売価格24,800円（税別）好評発売中



PC 3DEngine

＜仕様＞■NEC製3Dグラフィックスプロセッサ「PowerVR™」搭載■テクスチャメモリ4MB（SDRAM）■PCIバススロット専用■Direct3D™及びSGL（Super Graphics Library）対応
＜動作環境＞以下の仕様を満たすPC-9800シリーズ及びIBM　PC／AT互換機※1■Microsoft Windows®95日本語版対応■CPU／Pentium®※2■メインメモリ／16MB以上※2■VRAM／2MB以上■PCIバススロット搭載■CD-ROMドライブ搭載■640×480ドット、65536色以上表示可能■DirectDraw™対応ドライバがインストール済

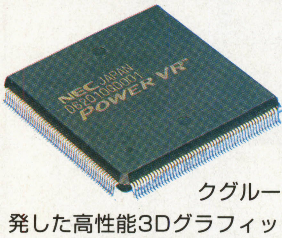
※1. 但し、上記動作環境を満たすすべての機種の動作を保証するものではありません。一部の機種もしくは一部の組み合わせにより正常に動作しない場合があります。また使用するソフトウェアにより必要動作環境が異なりますので、詳しくはソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。※2. 必要とするCPUの処理速度及びメインメモリの容量は、使用するソフトウェアによって異なりますので、ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

【ご使用のパソコンについての注意事項（ご購入前にご確認ください）】●PCIバス対応グラフィックアクセラレータ搭載機種以外、またはPCIバス対応グラフィックアクセラレータボード以外では動作しません。●グラフィック表示のドライバはDirectDraw™（DirectX3™以上）に対応している必要があります。●PC-9821バリュースターシリーズのデスクトップモデル（PC-9821V10/S5,V10/S7,V10/C,V12/S5,V12/S7,V13/S5,V13/S7,V16/S5,V20/S5,V20/S7）はご使用になれません。●富士通製のパソコンにはご使用になれない機種があります。（詳細は、下記にお問い合わせください。）●Trident社製グラフィックアクセラレータチップ搭載機種（PC-9821V13/M7,V16/M7,V20/M7,Xa10,Xa12,Xa13,Xa13/W12,Xa16/R,Xa16/W16,Xa16/W30,Xv13/R16,Xc13/M7）には、「PowerVR™」搭載3Dアクセラレータボード対応ドライバが必要です。このドライバは、NECホームページ（http://www.nec.co.jp/）,PC-VAN（J NECPC）,NIFTY-Serve（GO FNECINFO）にて配布されています。また、Trident社製グラフィックアクセラレータチップ搭載機種（上記機種及びPC-9821Cu13,Cu16,Ct20）で、ゲーム中文字等の表示が乱れる場合は別途ユーティリティが必要になります。このユーティリティは、当社ホームページ（http://www.nehe.nec.co.jp/）,PC-VAN（J PCFX）にて配布されています。ただし、PC 3DEngine™【HS-3DE(BH)及びHS-3DE(UR)】では、付属のCD-ROMにこれらのドライバ、ユーティリティが格納されています。●マトロックス・グラフィック社製グラフィックアクセラレータチップMillennium搭載機種では、一部正常に動作しない場合があります。その他、お使いになれない機種等、詳細にお問い合わせください。

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、Direct3D及びDirectDrawは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。●Pentiumは米国Intel Corporationの登録商標です。●IBM、PC/ATは米国IBM社の登録商標です。●ULTIM@TE RACEは仏国KALISTO社の登録商標です。●その他、会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくご使用ください。

■PC 3DEngine™が使用できる機種一覧、情報を提供中!■PC 3DEngine™の最新情報が手軽にご覧いただけます。NECパソコン情報FAXサービス　TEL:東京03(3769)9821 大阪06(304)9821　BOX番号"8101"　ホームページ／http://www.nehe.nec.co.jp/
■技術的なご質問はホームサーバ・インフォメーションセンターへ　TEL 03(5232)6222　受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く）9:00～12:00,13:00～17:00

POWER VR™



NECと英国ビデオロジック社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコストパフォーマンスと多彩な機能を提供します。

主な仕様

●ハードウェアによる影の自動生成●独自開発の隠面消去技術●パースペクティブコレクション●半透明、透明テクスチャ●環境マッピング●リニアMIPマッピング●霧、暗がり効果●平行光源、点光源、環境光 等

マイコン BASIC Magazine

4

APR. 1997

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン 4月号
第16巻 第4号 1997年3月25日印刷
1997年4月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1997 Printed in Japan
編集発行人:平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)00150-3-51961
印刷:奥村印刷㈱ 製本:㈱堅省堂
<本誌掲載の記事,プログラムの無断使用を禁止します>

シグマA・P・Oシステム販売「PF-808W」

27 特集 進入学/就職おめでとう!
基礎学習/最新パソコン&デスク/部屋さがし/友達づくり
何でもお役に立ちます
パソコンではじめよう! 春の新生活

●最新パソコンを理解する
パソコン用語注目キーワード …… 28
●これだけはおぼえよう
パソコン基礎知識 …… 30
●春の最新パソコンを大紹介
1997春パソコン・コレクション …… 32
●パソコン操作基本中の基本
マウス操作を覚えよう …… 36
●パソコンを使うスペースを確保しよう
パソコン・デスクで快適環境 …… 38
●インターネットで情報をGET!
パソコンでアパートさがし&友達づくり …… 40

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

82 セガサターンでBASICプログラムが組める!
BASIC for SEGASATURN プログラミング道場
~ポリゴン制御~ おまけ デバッグ・モニター募集!

85 Macintosh用日本語BASIC登場
Future BASIC II プログラミング・セミナー
~QuickDrawの基礎~

88 Klik & Playゲーム作成術
番外編 第2回コンテスト結果発表!

91 ハロー! C言語ワールド
~同じ処理の繰り返し&条件判断~

94 新技術やワンランク上のプログラミングをマスターする!
Windowsプログラミング完全マスター
~ついに登場! C++版Delphi~

96 Visual Basic研究所 愛称:VB研
~インターネット・プログラミング総集編~

101 F-BASIC for Windows95プログラム教習所
~時間を制御する"タイマー"を使ってみよう!~

104 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
~物体の衝突を応用した"反射ゲーム"を作ってみよう!~

BM特選プログラム・コーナー

Windows(Visual Basic)	聖騎士と魔王の塔	樫部雄介	108
FM TOWNS	My Dream	HEmeTan Soft	111
	ヘラクレスの罪滅ぼし	ヘルニャンズ・門下生	114
MSX	おかしなお菓子	桐岡昭広	118
	Hop Step Slime	ELECTRIC SHEEP SOFT	120
PC-8801mkIISR	移植版 もぐらとおっさん88	マイクロはげちゃびん	122
PC-9801	ものまねトリプルアタック	プニョリ	125
	探してみろ!	Tilto soft	127
	DRAGON ADVENTURE	紺野繁昭	129
	SHOOT	釜田健裕	133
	(実用) ビットマップ変換ツール 五右衛門Ver.4.0	KSG	139
X1	地震だ!ゲーム	さるかにハム吉	142
X68000	移植版 DR.Dを救えゲーム	松園 剛	144
FX-890P	ロック・キャッチャー	こじろ	147
PC-E500	モジアテゲーム	はたらいたはらたいら	148
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム			
PC-8801mkIISR+サウンドボード+ぴっける君	ファミコン版女神転生II~	ごんたくん福澤	149
MS-DOS/X68000/Windows3.1以降+SPICE+SC55	ASSAULT~BGM1~	粟田英樹	150

46 1400機種以上のパソコンに対応!!
自分でできるパソコン・パワーアップ!
●107機種のノート・パソコン　CPU換装情報
●「CPU，キャッシュ・メモリ，増設メモリ」最新情報

通信関連企画

6 読者が作ったホームページも紹介!
ホームページ・ナビゲーション

42 ポケベル・携帯電話に伝言転送もできる!
『まいと～くPCホン』パソコンを高性能 多機能 留守番電話にしよう

66 新装開店! ホームページを作ろう!
BMネットワークTODAY
ホームページ作成にチャレンジしよう!

298 BBS電話帳スペシャル
今月のテーマ：**GUI/MIDI**

好評連載

64 Welcome! パソコンMUSICスタジオ
これからの世界標準音源! SoundBlaster AWE64

72 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
大容量ディスク戦線異常なし?

76 **パソコン Buyer's Guide** ～新品から中古まで満載

新製品情報満載

69 **Information Catch Up !**
●最新ワープロ・ソフト『一太郎8』が3，000円で手に入る!
●ハードディスクに映像を記録する小型MPEGカメラ登場!
●アイ・オー・データから16倍速CD-ROMドライブが発売
●最新チップViRGE/DXを搭載した
グラフィック・ボードがカノープスから発売!
●ディスプレイの反射光を99%，電磁波を98%まで
カットしてくれるフィルタ

154 明日のスター・プログラマー

155～ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード

NECホームエレクトロニクス……表2～前付カラー3
シグマA・P・O……記事中27
NEC……表4

メディア

帝人……前付カラー5

ソフト

富士通ミドルウェア……前付カラー8
インターコム……前付カラー9
シエラ・パイオニア……中付カラー156
テイジイエル……中付カラー157
日本アドバンス・テクノロジー……中付カラー158
ビクターインタラクティブソフトウエア……中付カラー159
SPS……中付カラー160
北部通信工業……中付カラー161
セガ・エンタープライゼス……記事中カラー228～229
日本ファルコム……表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)……記事中カラー243
ポニーキャニオン……記事中カラー250

学校関連

アミューズメントメディア総合学院 前付カラー13
日本ゲームデザイナー学院……前付カラー15
代々木アニメーション学院…前付カラー17，前付10
バンタン電脳情報学院……前付カラー19
東京ゲームデザイナー学院……前付カラー11
パソコンスクールFUN……記事中カラー212

パソコン・ショップ

東北――
ワンダーボックス……記事中80
関東・甲信越――
ウェーブ・アイ……前付20～21
ピー・アンド・エー……前付22～23
クレバリー……前付24～25
ロケット……記事中52
アカシ無線……記事中53
遊基パソコン館……記事中80
PCアウトレット……後付303
コンピュータバンク……後付304～305
ポイント……後付306
エリント……後付307
アクティブ……後付308
インパクト……後付309
パシフィックレンタル……後付310
ビットマップ……後付311
アイ・ツー東京1号店……後付312
サンマックス……後付313
ソフトショップラム……後付314
OTTO……後付315
日本マイコン流通センター……記事中48～51，後付316～322
関西――
ユニオンコンピューターネットワーク……後付314
イオシス……後付315

中古基板販売

トライ……記事中284
キョーワインターナショナル……記事中285

その他

クリーク・アンド・リバー……前付26
奥村印刷……中付カラー170
富士電気化学……後付302

読者が作ったホームページも紹介！

HPN

Home Pages Navigation

ホームページ・ナビゲーション

寒かった冬もようやく終わり，風が気持ちよく感じられるようになってきました。心も体もウキウキ気分です。天気の良い日は，パソコンを離れて近くの公園に行ってみましょう。季節の移り変わりが実感できますよ。もし公園が近くになくても大丈夫。今回紹介しているホームページへ行けば，春だけでなく，一年中の植物を鑑賞できます。たまには，パソコンで植物鑑賞するのもいいですね。

暖かくなってきたとはいえ，まだまだ冷え込む日もあります。この季節，風邪などひかないように気を付けてください。

GET

●ベーマガ編集部のオススメ●

大澤 弘幸さん制作

幕張自然植物園

http://www.power.co.jp/tm/fmea/

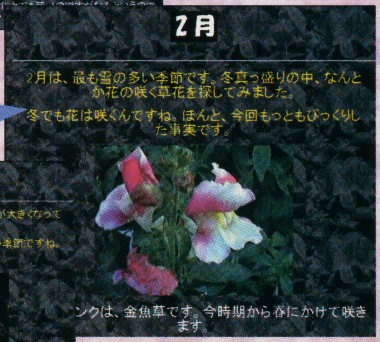
from大澤さん

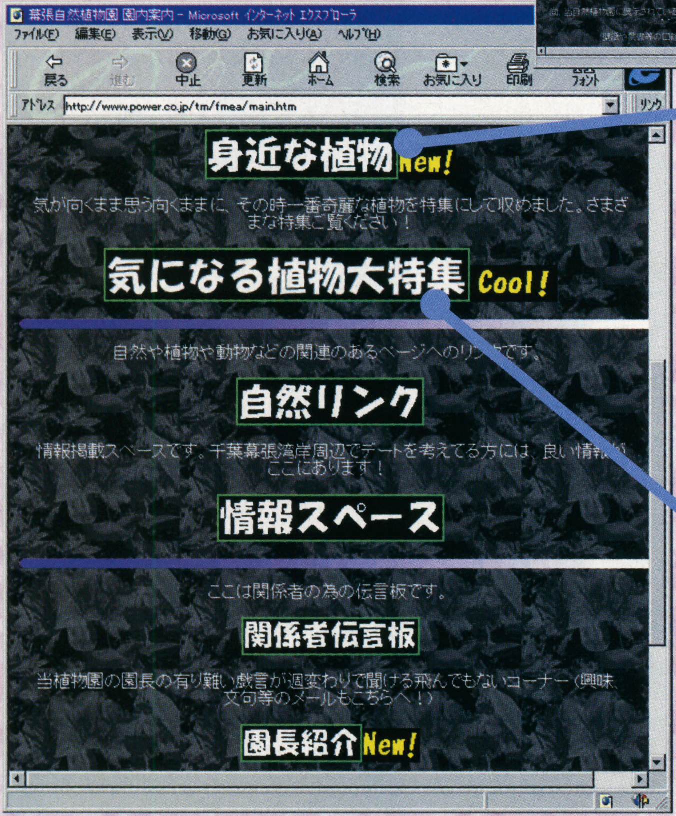
季節の変わり目を，植物をとおして伝えられればと思って始めました。「身近な植物」を中心に，私の身の回りの季節の花々の写真を著作権フリーで掲載しています。今後は，文章を英語にし，世界に「日本の草花の紹介」をしていく予定です。

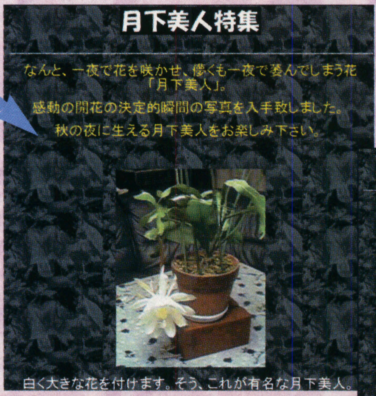
インターネットの中のほっと一息のつけるオアシスとなれば幸いです。ぜひ一度，のぞいてください。

タイトルからして，一見どこかの施設が運営しているように感じられますが，れっきとした個人運営のホームページです。身近な季節の花々をはじめ，一般には見られないようなめずらしい植物の画像が用意されています。

季節の変わり目を，植物で感じるのも風情があっていいですね。







●僕のホームページを見て！●

山田 雄一さん制作

山田雄一ホームページ!!

http://www.ccmc.ac.jp/~gm1630/

マルチメディア・クリエイターを目指し，専門学校でがんばっている山田さんが作成したホームページです。本人が作成したグラフィックなどが掲載されています。クリエイターの技術は，作品を第三者に評価されてレベルアップするもの。ホームページを見て，率直な感想をおくってあげましょう。

from 山田さん

僕は，専門学校でマルチメディアの社会背景や，マルチメディア作品の制作などを学んでいます。授業で自分のホームページ制作をする課題があり，それでこのホームページを作成しました。

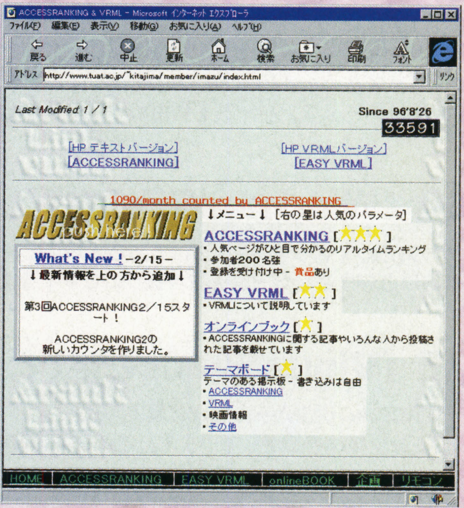
僕は来年学校を卒業予定なので，それまでの期限付きなのですが，みなさんが見に来てくれて，感想などをくれたらうれしく思います。

●このホームページがオススメ！●（推薦者　和歌山県　敬称略さん）

今津 誠さん制作

ACCESSRANKING & VRML

http://www.tuat.ac.jp/cgi-bin/imazu



今津さん制作の「ACCESSRANKING & VRML」は，エントリーされた中から一番人気のあるホームページを決めるランキングや，インターネットで3D空間を表現するVRMLを解説するコーナーで構成されています。

ココに来れば，人気のホームページが一目でわかりますよ。

from 今津さん

はじめまして。ACCESSRANKINGでは，次のようなかたのおこしをお待ちしております。
- ホームページを探すのに疲れた人
- おもしろい／つまらない（笑）ホームページを持っている人

お金持ちで上位入賞者に渡す賞品を提供してくれる人も募集中。

「ACCESSRANKING & VRML」へのおこしをお待ちしています（^^)。

●2,000カウント突破！●

マイコンBASIC Magazine Home Page　（テスト稼働）

http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/　新URL

先月号の発表以来，10日間で2,000カウントを突破したベーマガ・ホームページ。リアルタイムで会話が楽しめるChatには，ホームページ制作者である“やまかん”こと山崎先生をはじめ，VB研所長，編さん，影さんなど，おなじみの面々が参加しています。

伝言板にもたくさんの書き込みがされていて大盛況！みなさんもぜひ一度のぞいてみてくださいね！

ちなみに，ベーマガホームページのURLが3月8日から以下のように変更されました。
http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

これからは，こちらのURLにアクセスしてくださいね。

みんながよく見るホームページを大募集

ホームページ・ナビゲーションでは，みなさんから楽しいホームページを募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！また，「こんなホームページはないの？」という情報でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「HPN」係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp
※件名にはかならず「HPN係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入要項
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年令
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

Q1

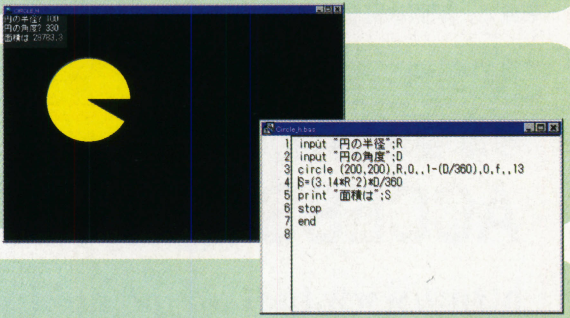
FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？

はい,F-BASIC95なら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。



Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」

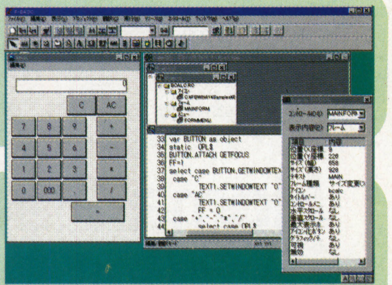
その他にも、QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98,F-BASIC86などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

Q4「Windows95に対応していますか？」

はい、対応しています。操作性はもちろんのこと、F-BASIC95で生成したプログラムは、32bitアプリケーションとなりますので、実行速度の向上や64KB以上の大きなデータを取り扱うことができます。また、ロングファイル名も取り扱うことができます。

Q5「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

F-BASIC95は、従来からの逐次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASIC95が最適です。



Q6「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」

はい、動きます。F-BASIC95が生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させることもできるので、F-BASIC95のインストールされていない環境でも実行できます。

Q7「Windowsらしいプログラムもつくれますか？ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASIC95と他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASIC95プログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへ拡張できます。

32bit アプリケーションが作れる

新 発 売

F-BASIC95 for Windows

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC95」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム： F-BASIC86、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95 ●F-BASIC コンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

■お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ開設 http://www.infoweb.or.jp/fmw/

interCOM®

まいと〜く PCホン

ついに登場。驚異の実力派テレフォニー・ソフト。

驚くほど高機能を満載した、超本格的テレフォニー・ソフトがついに登場! プライベートやスモール・オフィス、ホーム・オフィスで使い方は色々。音声の同報送信やポケベル/携帯電話に伝言を転送する留守番電話機能、音声ガイダンスによるFAX情報サービスの構築など、多彩な機能でビジネスを全面的にサポートします。しかも操作はマウス・クリックだけのイージー・オペレーション。一度使えばやめられない新体験の便利・ラクラクを満載したパソコンを電話にするソフト<まいと〜く<PCホン>。

第9回
読者が選ぶ
パソコン・ベスト・ソフト
BEST
ビジネス・インパクト賞
SOFT
日経パソコン

まいと〜くシリーズは、日経BP主催第9回読者が選ぶパソコン・ベスト・ソフトでビジネス・インパクト賞を受賞いたしました。

ボイスモデム対応

好評発売中

ダイヤルリンク
電話帳でグループ登録した複数の相手先に、次々と自動ダイヤルができます。テレ・マーケティングやテレ・サーチ会社、選挙事務所等でお役に立てます。

音声FAX情報サービス
パソコンFAXソフト「まいと〜くFAX(別売)」を利用し、音声FAX情報サービスを簡単に構築できます。注文や予約、カタログ請求等の受付を自動化できます。

通話録音
通話内容を録音しWAVEファイルとして保存できます。* 例えば、リサーチ会社等で電話取材の内容を録音し、後で必要箇所をチェックする等の利用方法があります。

*「myMODEM336」の場合のみ対応

音声同報通信
例えば「○月×日同窓会を行います。返事は電話を切らずにこのままどうぞ」という音声メッセージを次々と自動送信。さらに、相手の返答を自動録音します。

音声スケジュール
会議前には「○×会議△分前です」、モーニングコールに「起きる時間です」等、指定の時間、指定の場所にメッセージを送信。PCホンが貴方を管理します。

留守番電話
留守番電話機能で、不在時の電話番をPCホンに任せることができます。相手の伝言を録音し、留守番電話解除時に再生します。

ポケベル 携帯電話 伝言転送
留守電設定中、伝言が入れば即ポケベルを呼び出し伝言が入った事を知らせたり、また携帯電話に、録音された伝言をそのまま転送します。

伝言BOX
暗証番号を知っている仲間だけで、メッセージを交換できます。友達同士の旅行計画や、デートの待ち合わせ場所の変更等、プライベートに使えます。

PCホンのフル機能をサポートするボイスFAXモデム「myMODEM 336」

主な機能
自動ダイヤル/リダイヤル、ダイヤルリンク、電話帳、短縮ダイヤル・ボタン、保留、キャッチホン、通話録音/再生/転送、WAVEファイル変換、通信ログ、留守番電話、音声スケジュール、ポケベル/携帯電話伝言転送、伝言BOX、DDE、LCR機能その他

■対応パソコン:NEC PC-9821シリーズ、DOS/Vパソコン(CPUが486、33MHz以上のパソコン) ■対応OS:Windows®3.1およびWindows®95 ■メモリ:8MB以上 ■メディア:CD-ROM

¥14,000(税別)

開発元
株式会社インターコム
総販売元
株式会社インターソフト
〒110 東京都台東区北上野1-10-14 住友上野ビル5号館
TEL:03-3842-3335

<ボイスFAXサービス>実施中
03(3842)6565 BOX No.1100
<ホームページ> http://www.intercom.co.jp/products/mytalk/index.html

★対応モデム:「myMODEM336」(インターコム)、「PC&TELカードA<※Windows3.1とPC-9821の組み合わせでは使用不可>」(沖電気工業)、「DV2814A」(TDK)、「VoicePort」(マイクロコム)

※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。※LCR機能は日本高速通信(株)に加入してませんとご利用になれません。※LCR機能は日本高速通信(株)と(株)インターコムが共同開発しました。※掲載の社名、製品名は各メーカーの商標および登録商標です。※詳細は弊社営業部までお問い合わせ下さい。

実施中

コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ!
ただいま診察ブック進呈中(無料)診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

平成9年4月生
願書受付中

それはそうと
ま、ゲームですね。

●RPG「IMAGENATION」制作中

責任指導/竹林礼子先生(ゲームデザイナー)
宮崎友好先生(ゲーム・プロデューサー)
たくきよしみつ先生(ノベリスト)

新設 ゲームデザイナー科 (東京校－修学2年)
新設 ゲームキャラムービングデザイナー科 (東京校－修学2年)
新設 ゲームサウンドディレクター科 (東京校－修学1年)
全校 CGアニメゲーム科

98.62%
YAG
学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院®
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

● 入学案内書無料進呈
●「無料1日体験入学」あり
●「無料学院説明会」あり
フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい
インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科
アニメーター科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科(1年)
(仕上げアート)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
声優タレント科(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)
フラワー・デザイナー師範科(1年)

やればやったで
自然に公認資格取得実現
● 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
● 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
● 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
● 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は ハガキに
①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL
④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリ」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-3 代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。

1997年4月生学校見学会実施中!

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

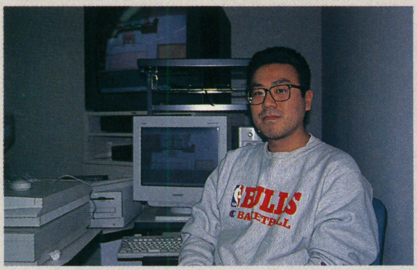
<姉妹校>'97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　☎0120-41-4600　ホームページ　http//www.amgakuin.com/

学生作品　①作品名 ②ジャンル ③動作機種 ④制作言語／ツール名 ⑤作品概要 ⑥セールス・ポイント



市川　宏クン(26才)

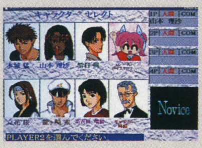
ゲームクリエイター科１年

声優科からオーディションで声優を選びました。

希望職種：企画

グループ作品：Novice（メンバー：市川，中村，真家，福原，近藤，阿部，吉原，畠中）

①どり～む・あいらんど②ボードゲーム③Windows95/NT④Visual Basic4.0⑤8人のキャラの中から１人を選択して，さまざまな障害を乗り越えながらゴールを目指すボードゲーム⑥総勢17名の声優を使っている。キャラクターごとのマルチ・エンディング。各キャラが出すマニアックなクイズ問題。



高橋範行クン

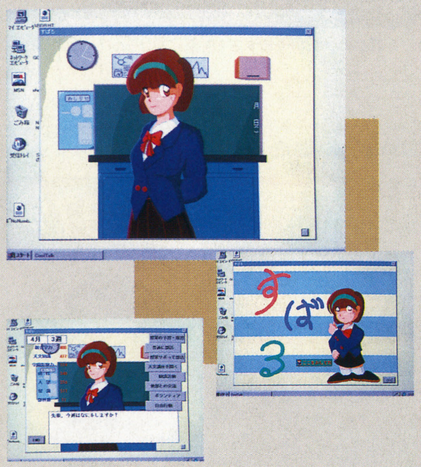
ゲームクリエイター科１年

仕事の合い間に遊べるゲームを作ってみました。

希望職種：企画

グループ作品：NEWDESIDES（メンバー：柴田太郎，富沢　剛，上田隆弘，伊藤直樹，佐藤大樹，判沢直人，高橋範行，大竹秀一）

①すばる②育成ゲーム③Windows3.1, Windows95（16ビットアプリ）④Visual Basic 2.0, スーパーKID, Mocha, ペイントブラシ⑤ユーザーが天文部の前部長となり，現役部長「天野昴」（育成対象人物）を１年間指導していく。45ターンで構成。イベント数12。エンディングはマルチで５種類⑥１プレイが10～15分位と短時間で遊べる手軽さ。夏と冬とでちがう服のCG。フロッピー２枚で収まる容量。



こんな授業もやっているぞ！

アミューズメントメディア学院では，「自分たちが制作した作品をいかに人に伝えるか」ということに重点を置いたプレゼンテーションの授業が行なわれています。

今回取材におじゃましたときも，まさにプレゼンの授業の真っ最中。4,5人の生徒でチームを編成し，２か月間で一つの作品を作成して，他の生徒の前で作品概要やセールス・ポイントなどを明確に伝える練習をするという授業でした。

簡単に言えば，いくら良い作品を作ったところで，その作品の内容を相手にしっかり伝えられなければ，せっかくの作品も台無しになりかねません。また，共同で作業を行なっていく課程においても，自分の意見がはっきり言えなければ，いい作品は生まれませんよね。

藤田先生：プログラムは勉強さえすれば,2か月で修得できます。作るのは当たり前，プレゼンテーションに力を入れた授業をすすめています。我が校では，入学するとまず，外に飛び出し，街頭で撮影した写真をもとに，人前で“話をする”ということを学んでもらいます。いかに人に伝えられるかが大事ですから…。

▲藤田先生を囲んで記念撮影を

学校の特色

変化の激しいクリエイティブの世界で活躍していけるクリエイター育成のため，ゲームをはじめとしたエンターテインメント商品の開発現場の発想を教育に取り入れた，ユニークなカリキュラムと，きめの細かい進路指導が特徴。

この教育方針はフジサンケイグループをはじめとした多くの企業により支援されている。

まだ間に合う入学説明会など

- 学院説明会・・・３月８日，３月22日
- 学校見学随時受け付け中。見学希望者は電話で予約してください
- 夜間講座も開講しています

夢のままでは終わらせない。
そんなキミの明日を応援したい。

97年度体験説明会

開催日
3月8日(土)
3月22日(土)

時間
PM2:00 ~ PM5:00

場所
本学院

21世紀が求める新しいクリエイターのために
■マルチメディアクリエイター科（2年制）

ゲーム商品化へ学院のバックアップ
■ゲーム開発研究科（3年制）

ゲーム業界まで広がる活躍のフィールド
■アニメーター科（2年制）

願書締切 迫る！

本科【全日制】 現場直結主義で クリエイターを養成　**97年度生願書受付中**

■ゲームクリエイター科（2年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー

■ゲーム開発研究科（3年制）
●3年間のカリキュラムと学院の支援制度でゲームの製品化をめざす。

■ゲーム企画シナリオライター科（2年制）　新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定資格

■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定資格●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン

■アニメーター科（2年制）　新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●ゲームアニメ

■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者

■ノベルス・ライター科（2年制）　新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 19:00から学べる プロへの近道　授業時間（19:00～21:30）　**97年度5月生募集中**

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
●ゲームクリエイター（プロ）への入口
□ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

■CGクリエイター専科（週1回／1年制）
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定資格

■インターネットクリエイター専科（週1回／6ヶ月）　新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科（週1回／1年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■アニメーター専科（週1回／1年制）
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●ゲームアニメ

■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家

■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

■アニメーション演出専科（週1回／1年制）　新設
●セル／デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科（週1回／1年制）　新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

学校見学随時受付中！ 資料・説明会のお問い合わせ　0120-41-4600

入学案内書 無料進呈　【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科、7雑誌名

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院　マイコンベーシック③係
FAX.03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/

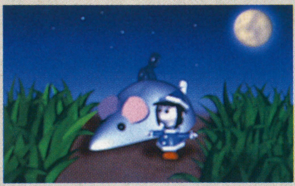
日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211（代）

学生作品 ※作品はすべて姉妹校の東京アニメーター学院コンピューターゲーム科の生徒たちの作品です。すべてが，CGコンテスト優秀作品，または，ゲーム制作（2年時必修授業）で制作されたものです。

256色CG作品一覧

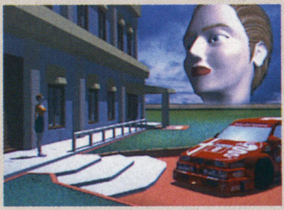
制作者：神田毅（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ソフト：GATEWAY2000 P5-200／Real3D, Photoshop



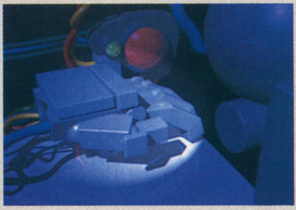
制作者：北川由美（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ソフト：PC-9821Xe10／サイクロンSolid, Photoshop

制作者：篠原正章（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ソフト：PC-9821Xe10／Photoshop

制作者：松原集（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ソフト：PC-9821Xe10／Photoshop



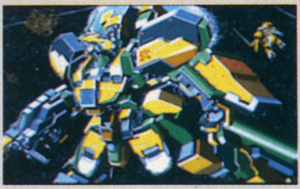
制作者：北村大輔（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ソフト:GATEWAY2000 P5-200／LightWave, Photoshop



制作者：柴山貴之（CG科1年在籍）
開発マシン／使用ソフト：PC-9821Xe10／サイクロンSolid, Photoshop

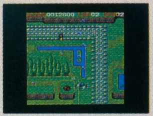
16色CG作品

制作者：神田毅（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ツール：PC-9801BX2／マルチペイント

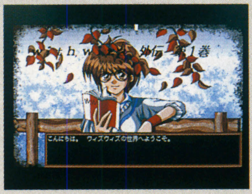


制作者：蕨友和（CG科2年在籍）
開発マシン／使用ツール：PC-9801BX2／マルチペイント

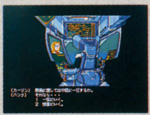
ゲーム



DEVIL OF STEAL
プログラマー：　西村直紀（CG科2年在籍）
グラフィッカー：　伊藤聖司（CG科2年在籍）
動作マシン：PC-98シリーズ
開発マシン／使用ツール／使用言語：PC-9801BX2／マルチペイント／QuickC／MASM



withwizz
メインプログラマー：一速力（CG科2年在籍）
グラフィッカー：　松原集（CG科2年在籍）
岩崎幸乃（CG科2年在籍）
動作マシン：PC-98シリーズ
開発マシン／使用ツール／使用言語:PC9801BX2／マルチペイント／QuickC



STALLION
メインプログラマー：一速力（CG科2年在籍）
サブプログラマー：足立光政（CG科2年在籍）
グラフィッカー：　松原集（CG科2年在籍）
渡辺紘史（CG科2年在籍）
動作マシン：PC-98シリーズ
開発マシン／使用ツール／使用言語
PC-9801BX2／マルチペイント／QuickC

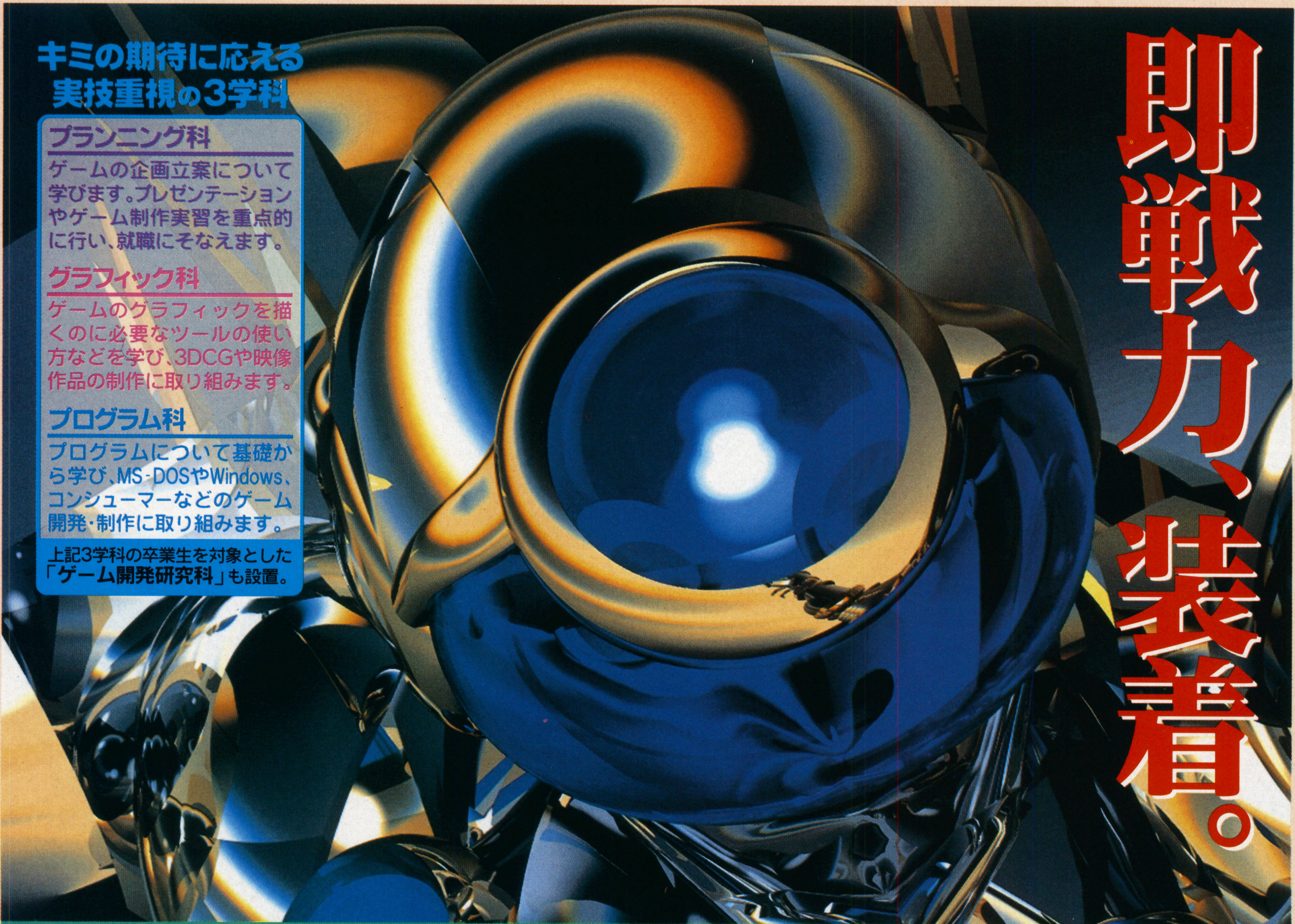
学校の特色

プランニング科（50名：2年制），プログラム科（150名：2年制），グラフィック科（100名：2年制）の各科で，ゲーム開発に必要な知識，および技術を1から学べる。

また，各科の卒業生を対象にしたゲーム開発研究科（100名：1年制）もあり，さらに実習を進めて応用力を身につけられる。

まだ間に合う入学説明会など

- 学院見学・・・随時受け付け中
- 見学希望者は，見学希望日時（土・日・祝祭日を除く）を電話で予約してください
- 受け付け時間・・・平日の10時〜16時



即戦力、装着。

キミの期待に応える実技重視の3学科

プランニング科
ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。

グラフィック科
ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。

プログラム科
プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム開発・制作に取り組みます。

上記3学科の卒業生を対象とした「ゲーム開発研究科」も設置。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開!! さらに選択講座も多数設置!!

平成9年度 特別5月生 願書受付中!
入学案内書無料進呈! お問い合わせは下記へ。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

■創立記念特別奨学金制度のお知らせ　本学院への入学を強く希望する人に対し、優先的に入学を認めるとともに特別奨学金を1年間給付します。詳細は入学資料をご覧ください。

設置学科・修業年限

ゲームデザイナー学部
- ■プランニング科・2年
- ■グラフィック科・2年
- ■プログラム科・2年
- ■ゲーム開発研究科・1年

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

最適な設備と環境が技能修得をバックアップ! 絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)

入学案内書 ハガキに住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、請求。Telでも可。

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

代々木アニメーション学院

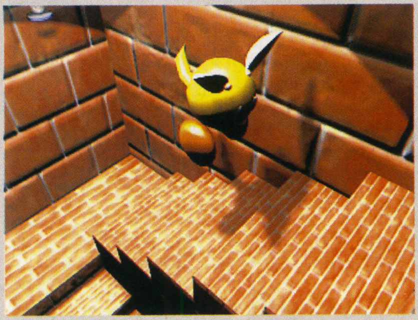
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-3　☎0120-310-042　ホームページ　http://www.jki.co.jp/YAG/

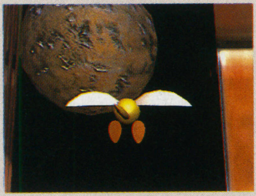
学生作品　①作品名 ②ジャンル ③動作機種 ④制作言語／ツール名 ⑤作品概要 ⑥セールス・ポイント

三木丈二クン（23才）

CGアニメ・ゲーム科1年

希望職種：グラフィッカー，企画，経営者



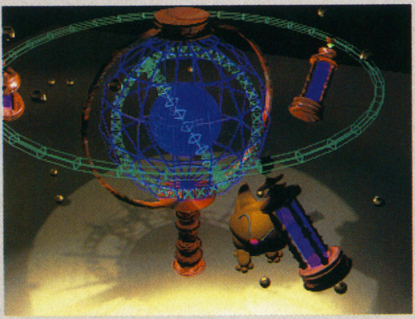


①跳ねて飛ぶ②3DCGアニメ③WindowsNT④DOS/V, 3DS MAX⑤妙な生き物が階段を登っていき，出口から飛びたっていく⑥カメラワークと照明に気を配った。妙な生き物の細かい動き

寺田正男クン（23才）

CGアニメ・ゲーム科1年

希望職種：ゲームデザイナー，グラフィッカー



①rings②3DCG③WindowsNT④DOS/V, 3DS MAX⑤小さな世界観の構成⑥平面にうつる光の反射と影のデザイン

新講座開講！

多種多様な講座が用意されている代々木アニメーション学院東京校に，今年4月から新たに，ゲーム・デザイナー科（2年制：定員60名），ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年制：定員60名），ゲームサウンド・ディレクター科（1年制：定員50名）が開講されます。

また，5月からはマスコミ界などで活躍するプロの映像パフォーマーを育成するビデオ・アーティスト学部（ビデオ・ジャーナリスト科，ビデオ・ドキュメンタリー科，ビデオ・リポーター科，ビデオ・ミュージック科，ビデオ・アドベンチャー科　それぞれ2年制）が新設され，5月入学生徒の願書を受付中です。

▼▶ずらりとそろったDOS/Vルームで，学ぶCGアニメ・ゲーム科の1年生

学校の特色

当学院のポップアート教育は，20年という永い歴史によって培われたものです。今，マルチメディア時代を迎えて，画面を充たすコンテンツを支える重要なモノがアニメ＆マンガ・ゲーム，あるいは声優などに代表されるポップアートです。経験豊かな講師陣と，最新の設備でポップクリエイターを育成します。

就職・デビュー率は毎年100%近い実績を誇っています。

- 高就職・デビュー率98.62%（平成8年3月卒業生の全校全科の平均）
- 希望者全員格安で専用寮に入れます（各校設置）
- 就職決定者は，卒業後も2年間専用寮に在学中と同費用で居住できます。
- YAGホームドクター24制度で，年中無休・24時間体制で健康・医療の無料相談が受けられます。
- CG-ARTS協会認定のCG教育校

まだ間に合う入学説明会など

- 体験入学スペシャル（東京校のみ）・・・3月22日（土）　11:00〜。

全学科対象。参加者全員にアニメグッズのプレゼントがあります。くわしくは電話でお問い合わせください。

- 5月に新設のビデオ・アーティスト学部の1日体験入学・・・4月6日（日）

くわしい問い合わせは電話で。

コンピュータ適性診断「キャリアマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。ご希望の方は下記住所へ

- 新設 ゲーム・デザイナー科（東京校ー修学2年）
- 新設 ゲームサウンドディレクター科（東京校ー修学1年）
- 新設 ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校ー修学2年）
- 全校 CGアニメ・ゲーム科（修学2年）

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科（2年）	SFX特撮科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）	声優タレント科（1年）
デジタルペイント・アーティスト科（1年）（仕上げアート）	マンガ・コミックプロ養成科（1年）
	ジュニア・ノベルズ科（1年）
アニメ制作科（1年）	ビジュアル・イラスト科（2年）
BGデザイナー（背景美術）科（1年）	ミュージック科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）	フラワー・デザイナー師範科（1年）

98.62%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042（サイノーヲヨニ）才能を世に
FAX 0120-310-595（サイノースゴクイイ）才能すごくいい

インターネットアドレス　情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

やればやったで自然に公認資格取得

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに
①住所 ②氏名（フリガナ） ③TEL ④年齢 ⑤学年（職業） ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-3 代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を

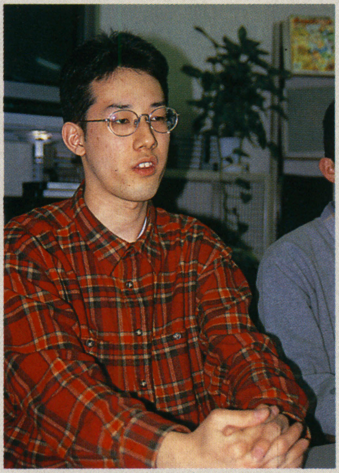
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡1/15（祝）・札幌（2月）・東京（3月）、開催決定

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科卒業生実績）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒151 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105　原宿声優スタジオ

バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14　☎0120-51-0505　ホームページ　http//www.lab.vantan.co.jp/

学生作品 ①作品名 ②ジャンル ③動作機種 ④制作言語／ツール名 ⑤作品概要 ⑥セールス・ポイント



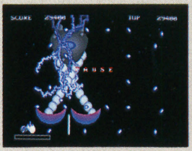
星野直哉クン(24才)

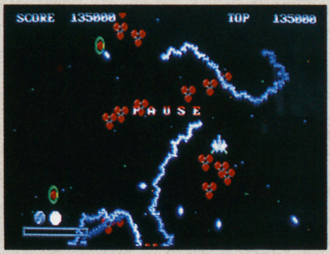
ゲームプログラム科2年

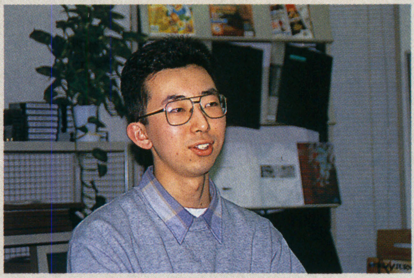
将来は映画の制作に関わりたいですね。

希望職種：プログラマー（オムニバスジャパンに就職内定）

①サンダーストリーム②シューティング・ゲーム③DOS/V④C言語，アセンブラ⑤宇宙を舞台にした縦スクロールのオーソドックスなシューティング⑥雷な感じ







大内　崇クン(20才)

ゲームプログラム科2年

新聞奨学生としてがんばってきました。

希望職種：プログラマー（パンドラボックスに就職内定）

①シカク君RPG②格闘アクションRPG③DOS/V④C言語，アセンブラ⑤戦闘が『ストII』タイプになっているRPG⑥妙な世界観，変にダークなところ

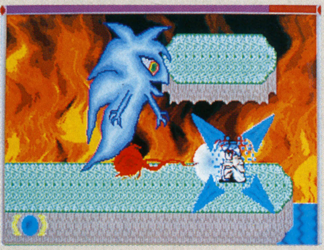
田口和明クン(20才)

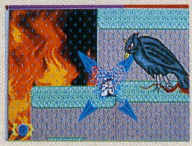
ゲームプログラム科2年

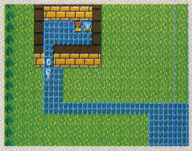
体験入学でバンタンに入学を決心しました。

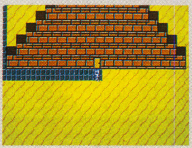
希望職種：ゲーム・プログラマー（アイデアファクトリーに就職内定）

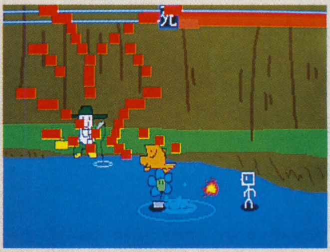
①マジカルワールド2②アクション③DOS/V④C言語，アセンブラ，スーパーKID⑤横スクロールのアクション・ゲーム。3面構成でボスを倒すと1面クリア⑥魔法や剣のタメうち攻撃や，アイテム，技のエフェクトなど

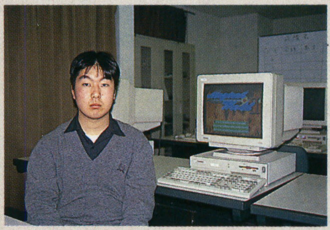










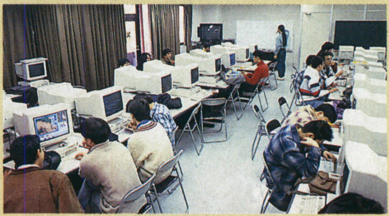


学校の特色

業界の現役プロが講師を務め，実際の開発過程をシミュレートしたカリキュラムが組まれている。コンピュータは1人1台以上の割合で用意されていて，電脳工場（ソフトハウス）や，海外提携校によるサポート体制も万全だ。

まだ間に合う入学説明会など

- 「第4期追加募集対応」入学説明会・・・3月1日～3月15日
- 欠員募集説明会・・・3月17日～3月29日
- 「第4期追加募集対応」個別模擬試験・・・3月1日～3月29日



郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・3MB

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒( ) 都・道・府・県 TEL ( ) ー
フリガナ 氏 名	 年令 才 男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年 年 在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
入学相談会(追加・欠員募集対応) 各コースの授業カリキュラム、試験の内容・倍率、校舎見学など当学院の全てから、ゲーム・広告・出版・編集プロダクション・印刷・CGプロダクション・映像・音楽などの業界への就職や展望等について、当学院のコースアドバイザーが1対1で詳しくご説明します。 また、当学院の募集は定員制であり、毎月2回入試を実施しているため、残り定員数は日々推移しています。残り定員状況については、お電話でも承ります。 参加希望の方は、右欄に希望日時(日曜・祭日を除く)を記入して下さい(所要時間:1時間半)。ご両親の方もご一緒にどうぞ。	月　日 時から
一般・4年制対応模擬試験(個人別対応) 入学試験対応の模擬試験です。模擬試験の結果は、上位からA・B・C・D・Eの5ランクで評価して皆さんのお宅へランク表を郵送します。 そこで、A・Bランクを取得した方は出願時にそのランク表を同封すれば、本試験において模擬試験で受験した科目がすべて免除になるという特典(本試験では面接と適正検査のみ)があります。なお、当学院の模擬試験は何度でも受験することができ、その評価は本試験の参考には一切致しません。一般試験の傾向を知るためにも、是非受験されることをお薦めします。 希望の方は、右欄に希望日時(日曜・祭日を除く)を記入して下さい。(予約受付時間は10:00〜15:00の間で試験時間は約3時間)。	月　日 時から

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒(　　　)　TEL(　　　)　ー
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

・キリトリ線・

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

実力が、違う!!

株式会社アスキー
株式会社アトラス
株式会社エーディーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン
株式会社カネコ
株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン
株式会社コンパイル
サン電子株式会社
株式会社スクウェア
株式会社タイトー
株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム
株式会社ファミリーソフト
株式会社ポリゴンピクチュアズ
株式会社ライトスタッフ
株式会社ワープ

（就職実績企業抜粋）

上記企業は代表的なものであり
この他のゲームメーカーにも多数就職しております。
しかも、希望職種への就職率は82.5%(95年度実績)。
企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけなら
それほど難しいことではありません。
しかし、「学生が希望する企業・職種にどれだけ就職させる
ことができるか」それが専門学校に求められる本当の姿だと
バンタン電脳情報学院は考えているのです。

【'97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97欠員募集説明会　3月8日(土)〜3月29日(土) *日・祭日を除く

【97年度入学願書締切間近!!】
残り定員についてはフリーダイヤルでお問い合わせ下さい。

バンタン電脳情報学院
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-3MB

3/14(Fri)彩の国埼玉県に
ウェーブ・アイ川越店出現!!
オープン記念セール実施中!!

ナットクの
夏トク キャンペーン

'97.2/1～'97.3/31の
期間中はなんと

夏のボーナス一括払い
金利手数料が
0円

ぜひご利用下さい!!

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 新型 98

プラン401 98CEREB

PC-9821C200/Vmodel S2(MMX P200、32MB、3GB、28"BSワイド、DVD) ……698,000円
PC-TS28W(TVスタンド) ……20,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計718,000円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円 ×72回	ボーナス なし

プラン402 98CEREB

PC-9821C200/Cmodel S1(MMX P200、32MB、3GB、17"CRT、スピーカーセット) ……498,000円
PC-SW700(スーパーウーファ・システム) ……15,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計575,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン403 98CanBe

PC-9821Ct20/A(P200、32MB、1.6GB、17"CRT、33.6モデム) ……498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス27,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン404 98Value Star

PC-9821V166/S5(MMX P166、32MB、2GB、15"CRT、33.6モデム、8xCD) ……333,000円
BJC-240J(高品位カラーBJプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計375,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×24回	ボーナス26,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン405 98Value Star

PC-9821V200/SZ(MMX P200、32MB、3GB、33.6モデム、16xCD) ……358,000円
CPD-17SF9(SONY、トリニトロン17"デイスプレイ) ……99,800円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計520,600円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン406 98Value Star

PC-9821V200/M7C/D(MMX P200、32MB、4GB、CD-R、33.6モデム、17"CRT、タワー) ……590,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計652,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
8,400円 ×72回	ボーナス なし

プラン407 PC-9821Ls12/D10

PC-9821Ls12/D10(P120、32MB、1GBHD、12.1"DSTN、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース) ……398,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計455,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナス なし

プラン408 PC-9821Ls150/S14

PC-9821Ls150/S14(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース) ……580,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計637,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス28,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
9,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン409 PC-9821Nr150/X14F

PC-9821Nr150/X14F(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD) ……600,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計662,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス32,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
9,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン410 PC-9821Nr166/X30F

PC-9821Nr166/X30F(MMX P166、32MB、3GBHD、13.3"TFT、33.6FAXモデム、CD) ……760,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計822,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス29,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
10,600円 ×72回	ボーナス なし

IBM アプティバ

プラン411 AptivaJ3K(V)

AptivaJ3K(P133、32MB、2GB、15"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) ……29,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス18,000円× 4回
4,000円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス なし

プラン412 AptivaH6F

AptivaH6F(P166、32MB、2.5GB、高品位17"CRT、CD、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン413 AptivaH7G

AptivaH7G(P200、32MB、3.2GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応) ……79,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
8,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン414 Aptiva B80

Aptiva B80(MMX、32MB、2.5GB、CD、15"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) ……29,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン415 Aptiva B95

Aptiva B95(MMX、32MB、3.2GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
9,300円 ×60回	ボーナス なし

東芝

プラン416 Libretto50

Libretto50(P75、8MB、500MB、6.1"TFT) ……228,000円
28.8kbpsFAXモデムカード ……29,800円
定価合計257,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×18回	ボーナス16,000円× 3回
4,900円 ×24回	ボーナス24,000円× 4回
6,100円 ×36回	ボーナス なし

プラン417 ポーテジェ660

PA1126C9(P150、16MB、1.44GBHD、11.3"TFT、28.8FAXモデム、CD) 648,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計705,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス24,000円×10回
9,500円 ×72回	ボーナス なし

プラン418 ブレッツァ

PV1011JA(MMX P200、32MB、3GBHD、28.8FAXモデム、DVD、17"CRT) ……568,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計630,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

COMPAQ

プラン419 Presario 3020

Presario 3020(P166、24MB、12.1"TFT、2GB、4連装CD、33.6kbpsFAXモデム、JBLスピーカ)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン420 Presario 8716

Presario 8716(P200、32MB、17"CRT、2.5GB、CD、33.6kbpsFAXモデム、JBLスピーカ)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

WOODY

プラン421 WOODY CF-200PDX

CF-200PDX(MMX P200、32MB、2.56GBHD、PD、33.6FAXモデム、17"CRT、WORD/EXCEL) ……518,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計580,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
9,300円 ×60回	ボーナス なし

SOTEC 完全国内生産

プラン422 Winbook Slim133-Z1P133

Winbook Slim133-Z1P133(P133、16MB、1.08GBHD、10xCD、12.1"DSTN) ……348,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
定価合計405,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
6,900円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン423 Winbook Bird133G/S

Winbook Bird133G/S(P133、16MB、1.35GB、11.3"TFT、ベースステーション) ……498,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
純正モデム ……プレゼント
定価合計555,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

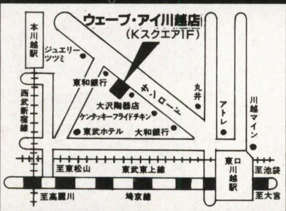
8,900円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン424 Winbook Quattro/V150X

Winbook Quattro/V150X(P150、16MB、1.35GB、12.1"TFT、XGA、6xCD) ……598,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
定価合計655,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

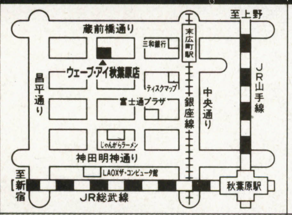
7,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
8,500円 ×72回	ボーナス なし

川越店



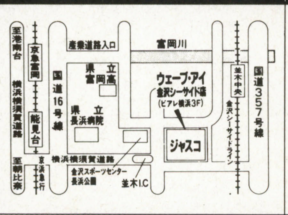
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店



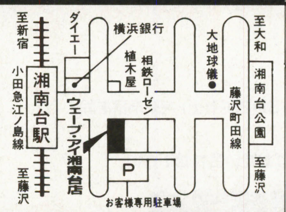
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店



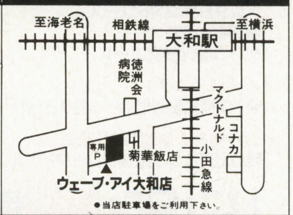
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ヒアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み
お問い合わせは **0466-44-0488へ**

表示価格は全て消費税抜きの価格です。

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!!

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。

※年会費5,000円 対象機種/富士通FMV、IBM APTIVA:ThinkPad **遂にNEC PC-98もOK!!**

2 ウェーブ・アイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。

(WDS会員は特別割引あり)

※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。

掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

ホームページ開設

http://www.waveeye.co.jp/

毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報
などなど

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!

一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!
●受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

★プランの組替自由!単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通 新型

プラン425 FMVS165A

FMVS165A(P166、32MB、1.6GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム)……338,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計400,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス21,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,200円 ×48回	ボーナス なし

プラン426 FMVS167A

FMVS167A(P166、32MB、1.6GB、8xCD、17"CRT、FAXモデム)……378,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計440,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
6,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン427 FMVS207

FMVS207(P200、32MB、2.1GB、12xCD、17"CRT、FAXモデム)……428,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計490,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス17,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン428 FMVT165

FMVT165(P165、16MB、2.1GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム)……343,000円
BJC-240J(カラーBJプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計385,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
4,900円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス なし

プラン429 DESKPOWER T207

FMVT 207(P 200、17"CRT、32 MB、2.1 GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー)……498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン430 DESKPOWER Tp207

FMVTP207(PPRO200、17"CRT、32MB、2.1GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー)……558,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計620,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,000円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナス なし

プラン431 BIBLO 5150NA3/W

FMV55NA3S(P150、12.1"TFT、各種ソフト)……618,000円
BJC-240J(Wonder BJカラープリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計660,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン432 FMV53NPWS

FMV53NPWS(P133、12.1"TFT、携帯モデル、各種ソフト)……478,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計535,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン433 BIBLO 5120NU2/W

FMV52NU2S(P120、11.3"TFT、各種ソフト)……398,000円
BJC-35V2(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計455,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン434 BIBLO 5100NC/S

FMV50NCS5(P100、7.2"DSTN、モーバイル)……248,000円
BJC-35V2(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計305,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
5,500円 ×48回	ボーナス なし

シャープ

プラン435 MN7350

MN7350(P150、32MB、2GBHD、10xCD、12.1"TFT、33.6FAXモデム)……660,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
定価合計717,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
9,700円 ×72回	ボーナス なし

プラン436 MN5100D

MN5100D(P133、16MB、1.44GBHD、10xCD、12.1"DSTN、33.6FAXモデム)……370,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
定価合計427,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,000円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
3,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
6,700円 ×60回	ボーナス なし

プラン437 MN6350D

MN6350D(P150、32MB、1.44GBHD、10xCD、12.1"DSTN、33.6FAXモデム)……460,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
定価合計517,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
3,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
6,700円 ×60回	ボーナス なし

全国配送OK 指定日配達OK
代金引換配達OK プラン組替自由
クレジット最長84回まで お見積り無料

●お見積りは
TEL0466-44-0488 FAX0466-44-0099
e-mail takahisa@mars.dtinet.or.jp
●ご注文は
フリーダイヤル0120-009898 FAX0466-44-0099
HomePage http://www.waveeye.co.jp/
お葉書

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

◆振込口座
横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名義
株式会社ウェーブ・アイ

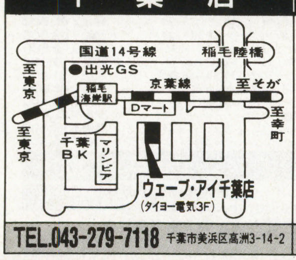
アウトレット 新品です 放出品

FMV5DSE71	179,800円	FMVTW-GT1	149,800円	Aptiva H75	298,000円
FMV5DTE53	159,800円	PC-9821CB10/TA	159,900円	Aptiva J31	155,000円
FMV5DH4	149,800円	FMV47NLTS1	99,800円	CF-32FP	149,800円
FMV5DSX4	129,800円	PC-9821Cr13/TA	179,800円	Aptiva J3E(17")	189,800円
FMV5DCE21	158,000円	PC-9821Cu10/DB	189,800円	Aptiva J3C+32M	189,800円
FMV5DSP253	169,800円	PC-9821Ct16/FA	259,800円	CF-100A	159,800円
FMV5DSP271/3	198,000円	PC-9821V10/S5KA	109,800円	リブレット20JT	79,800円
FMV5DTS271/3	199,800円	PC-9821V13/M7C2	219,000円		
Performa5260	99,800円	PC-9821V13/S7RD	178,000円		
Power Mac6300+17"CRT	189,800円	PC-9821V16/M7C2	268,000円		
		PC-9821V16/S5C2	194,000円		

展示処分品も多数有り お問合せ下さい

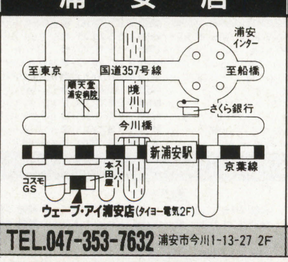
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

千葉店



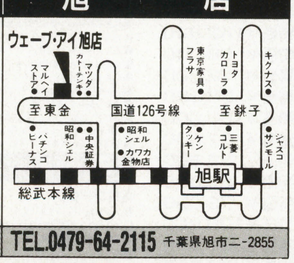
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6

富士通FMLABだから安心!!

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年+P&A4年保証）
（※ Apple製品、及び限定特価商品は除きます）
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
④ 夜間配送だってOK!!
（※ PM 6：00〜PM 8：00の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
④ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
⑥ 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
⑦ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要となります。10万円まで900円）

法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

P&A for Internet!! URL☞http://www.bekkoame.or.jp/~panda-kk

お待たせしました。いよいよピー・アンド・エーもインターネットで情報発信!!
毎日更新の最新価格情報!! 通信販売の受け付けもOK。ぜひ御利用下さい!!

注目!! 平成9年7月末の一括払い手数料（金利）無料（4月末/5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC NOTE

PC-9821 Nr15 / S14F
● Pentium / 150MHz・16MB
● 12.1インチTFTカラー
● HDD：1.4GB（Win95）
● 10倍速CD-ROM / FAXモデム
定価 ¥498,000
➤ P&A特価 ¥303,000

New **PC-9821 Ls12 / D10 modelC / D**
● Pentium / 120MHz・32MB
● 12.1インチDSTN
● HDD：1GB（Word他）
● 11倍速CD-ROM / FAXモデム
● ファイルベース標準添付
定価 ¥398,000
➤ P&A特価 ¥266,800

New **PC-9821 Ls150 / S14 modelC / D**
● MMX Pentium / 150MHz・32MB
● 12.1インチTFTカラー
● HDD：1.4GB（一太郎7, 他）
● 11倍速CD-ROM / FAXモデム
● ファイルベース標準添付
定価 ¥580,000
➤ P&A特価 ¥388,000

SHARP (Mebius)

限定特価 **MN-5030**
● Pentium / 133MHz・16MB
● 11.3インチTFT
● HDD：1GB
● 10倍速CD-ROM / FAXモデム
定価 ¥480,000
➤ P&A特価 ¥289,800

● PC-9821 Nr12 / D10 ………… 特価 ¥ 184,800
● PC-9821 Nr13 / D10・A / B ………… 特価 ¥ 239,800
● PC-9821 Nr15 / S10 ………… 特価 ¥ 265,000
● PC-9821 Na15 / X14 ………… 特価 ¥ 339,800
● PC-9821 Nr150 / X14F【NEW】 ………… 特価 ¥ 402,000
● PC-9821 Nr166 / X30F【NEW】 ………… 特価 ¥ 509,800

SHARP（Mebius）
● MN-7650【NEW】 ………… 特価 ¥ 438,000
● MN-6350D ………… 特価 ¥ 304,800
● MN-5100D ………… 特価 ¥ 258,000
● MN-8000【NEW】 ………… 特価 ¥ 598,000
● MN-8000D【NEW】 ………… 特価 ¥ 454,000

NEC-98シリーズ （送料 ¥2,000）

VALUE STAR
● PC-9821 V13 / S5 model C3 / D3 ………… 定価 ¥ 298,000 ➤ 特価 ¥ 178,800
● PC-9821 V166 / S5 model C / D【NEW】 ………… 定価 ¥ 333,000 ➤ 特価 ¥ 223,000
● PC-9821 V166 / S7 model C / D【NEW】 ………… 定価 ¥ 383,000 ➤ 特価 ¥ 256,800
● PC-9821 V200 / S7 model C / D【NEW】 ………… 定価 ¥ 428,000 ➤ 特価 ¥ 286,800
● PC-9821 V200 / SZ model C / D【NEW】(CRTなし) ………… 定価 ¥ 358,000 ➤ 特価 ¥ 239,800
● PC-9821 V16 / M7 model C3 / D3 ………… 定価 ¥ 403,000 ➤ 特価 ¥ 249,800
● PC-9821 V20 / M7 model C3 / D3 ………… 定価 ¥ 498,000 ➤ 特価 ¥ 318,000
● PC-9821 V200 / M7 model C / D【NEW】 ………… 定価 ¥ 590,000 ➤ 特価 ¥ 396,000
● PC-9821 V200 / M7 model E / F【NEW】 ………… 定価 ¥ 620,000 ➤ 特価 ¥ 428,000

98MulTi CanBe
● PC-9821 Cu13 / E model A / B ………… 定価 ¥ 333,000 ➤ 特価 ¥ 198,000
● PC-9821 Cu13T / B【NEW】 ………… 定価 ¥ 348,000 ➤ 特価 ¥ 236,800
● PC-9821 Cu16 / H model A / B ………… 定価 ¥ 393,000 ➤ 特価 ¥ 239,800
● PC-9821 Ct20 / A model A / B ………… 定価 ¥ 498,000 ➤ 特価 ¥ 298,000

CEREB（セレブ）
● PC-9821 C200 / C model S【NEW】 ………… 定価 ¥ 498,000 ➤ 特価 ¥ 343,000
● PC-9821 C200 / V model S2【NEW】 ………… 定価 ¥ 698,000 ➤ 特価 ¥ 481,000
※単品販売もできます。

98MATE X・R（本体単品モデル）
● PC-9821 Xa13 / W12 ………… 定価 ¥ 238,000 ➤ 特価 ¥ 149,800
● PC-9821 Xa16 / W16 ………… 定価 ¥ 278,000 ➤ 特価 ¥ 178,000
● PC-9821 Xa20 / W30【NEW】 ………… 定価 ¥ 348,000 ➤ 特価 ¥ 233,000
● PC-9821 Xv13 / W16 ………… 定価 ¥ 298,000 ➤ 特価 ¥ 178,000
● PC-9821 Xv20 / W30 ………… 定価 ¥ 418,000 ➤ 特価 ¥ 279,800
● PC-9821 Ra20 / N30 ………… 定価 ¥ 398,000 ➤ 特価 ¥ 268,000
● PC-9821 Rv20 / N20 ………… 定価 ¥ 530,000 ➤ 特価 ¥ 358,000

Fujitsu "NEW"DESKPOWER 特価TEL下さい!!

CRT

● MF-8515E (iiyama)（15"・0.28） ………… 定価 ¥ 39,800 ➤ 特価 ¥ 33,000
● MF-8517E (iiyama)（17"・0.28） ………… 定価 ¥ 64,800 ➤ 特価 ¥ 51,800
● MF-8617E (iiyama)（17"・0.28） ………… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 58,800
● MF-8617ES (iiyama)（17"・0.26） ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 64,800
● MT-8617E (iiyama)（17"・0.25ダイヤトロン） ………… 定価 ¥ 72,800 ➤ 特価 ¥ 63,800
● MT-8617ES (iiyama)（17"・0.25ダイヤトロン） ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 71,800
● MF-8221E (iiyama)（21"・0.28） ………… 定価 ¥ 168,000 ➤ 特価 ¥ 134,800
● MT-8521E (iiyama)（21"・0.3ダイヤトロン） ………… 定価 ¥ 178,000 ➤ 特価 ¥ 142,800
● RD-17V（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）【NEW】 ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 68,000
● RD-17GXII（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン） ………… 定価 ¥ 128,000 ➤ 特価 ¥ 72,800
● RD-17GII（三菱）（17"・0.25ダイヤモンドトロン） ………… 定価 ¥ 198,000 ➤ 特価 ¥ 79,800
● RD-21GX（三菱）（21"・0.28ダイヤトロン） ………… 定価 ¥ 248,000 ➤ 特価 ¥ 163,000
● PC-KM153R2 (NEC)（15"・0.28） ………… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 37,800
● PC-KM155 (NEC)（15"・0.25クロマクリア管） ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 53,800
● PC-KM173R2 (NEC)（17"・0.28） ………… 定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 69,800
● PC-KM175 (NEC)（17"・0.25クロマクリア管） ………… 定価 ¥ 118,000 ➤ 特価 ¥ 73,800
● PC-KM174R (NEC)（17"・0.25クロマクリア管） ………… 定価 ¥ 148,000 ➤ 特価 ¥ 108,000
● PC-TM151 (NEC)（15"・0.28・TV付） ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 31,800
● PC-TM171 (NEC)（17"・0.28・TV付） ………… 定価 ¥ 128,000 ➤ 特価 ¥ 84,800
● CPD-15SF9 (SONY)（15"・0.25トリニトロン） ………… 定価 ¥ 64,800 ➤ 特価 ¥ 48,000
● CPD-17SF9 (SONY)（17"・0.25トリニトロン） ………… 定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 69,800

今月の特選品

■NEC **PC-9821 V13 / S5model・C3 / D3**
● Pentium / 133MHz・32MB
● HDD:1.2GB（一太郎7, 他）
● 8倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付
定価¥298,000の品
P&A特価 ¥178,800

■NEC (VALUESTAR) **PC-9821 V166 / S5model・C / D**
● MMX Pentium / 166MHz・32MB
● HDD:2GB（Word他）
● 3Dアクセラレータ・8倍速CD-ROM
※ 15"CRT付
定価¥333,000の品
P&A特価 ¥223,000

■NEC (CanBe!)（多彩な映像・サウンド・パフォーマンス）**PC-9821 Ct20 / Amodel・A / B**
● Pentium / 200MHz・32MB
● HDD:1.6GB（一太郎7, 他）
● CD-R搭載
※ 17"CRT付
定価¥498,000の品
P&A特価 ¥298,000

■iiyama（17インチマルチスキャンCRT）**MT-8617E**
● ダイアモンドトロン
● AGピッチ：0.25
定価¥74,800の品
P&A特価 ¥63,800

■NEC（17インチマルチシンクCRT）**PC-KM175**
● クロマクリア管
● マスクピッチ：0.25
定価¥118,000の品
P&A特価 ¥73,800

■NEC (98MATE-X)（高性能・高信頼性のミニタワー機）**PC-9821 Xv20 / W30**
● Pentium / 200MHz・32MB
● HDD:3GB（Win95）
● CD-ROM・ネットワーク機能
※ CRTは別売です。
定価¥418,000の品
P&A特価 ¥279,800

■NEC (VALUESTAR)（CRTは好みで選べる!!）**PC-9821 V200 / SZmodel C / D**
● MMX Pentium / 200MHz・32MB
● HDD:3GB（Word他）
● 3Dアクセラレータ・16倍速CD-ROM
※ CRTは別売です。
定価¥358,000の品
P&A特価 ¥239,800

プリンター（PCケーブル付） （送料 ¥1,000）

■Canon **BJC-455J**（BJカラープリンター）
● A3対応 ● ハイスピード720dpi
定価 ¥79,800
P&A特価 ¥51,800

■EPSON（NEWカラリオ）**PM-700C**
● 写真のような高画質（720・360dpi）
定価 ¥59,800
P&A特価 ¥46,800

■NEC **PC-PR101 / J110R**【PICTY 110R】
カラー・インクジェット・プリンター
定価 ¥49,800
P&A特価 ¥14,800

■Canon **BJC-420J**
● 高画質カラー
● 720・360dpi
定価 ¥59,800
P&A特価 ¥35,800

■EPSON **MJ-510C**（カラリオ）
● セミ720dpi
● PCケーブル付き
定価 ¥29,800
P&A特価 ¥20,800

■EPSON **MJ-810C**（カラリオ）
● 720dpi
● PCケーブル付
定価 ¥42,800
P&A特価 ¥30,800

■NEC
● PC-PR101 / J110R ………… 定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 14,800
● PC-PR101 / J200【限定】 ………… 定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 19,800
● PC-PR101 / J300 ………… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 41,800
● PC-PR101 / J400 ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 50,800
● PC-PR201 / 65 ………… 定価 ¥ 115,000 ➤ 特価 ¥ 69,800
● PC-PR201 / 40 ………… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 38,800
● PC-PR830L ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 56,800
● PC-PR1000LW ………… 定価 ¥ 64,800 ➤ 特価 ¥ 44,800
● PC-PR2000X ………… 定価 ¥ 188,000 ➤ 特価 ¥ 118,000

■EPSON
● MJ-510C ………… 定価 ¥ 29,800 ➤ 特価 ¥ 20,800
● MJ-900C【限定】 ………… 定価 ¥ 108,000 ➤ 特価 ¥ 33,800
● MJ-930C ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 58,500
● MJ-910C ………… 定価 ¥ 89,800 ➤ 特価 ¥ 45,800
● MJ-3000C ………… 定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 64,800
● MJ-6000C ………… 定価 ¥ 148,000 ➤ 特価 ¥ 108,000
● MJ-8000C ………… 定価 ¥ 248,000 ➤ 特価 ¥ 178,000
● MJ-5100C ………… 定価 ¥ 148,000 ➤ 特価 ¥ 93,300
● VP-600 ………… 定価 ¥ 74,800 ➤ 特価 ¥ 48,800
● VP-1100 ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 46,000
● VP-1800 ………… 定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 44,800
● LP-700W ………… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 44,800
● LP-1700S ………… 定価 ¥ 108,000 ➤ 特価 ¥ 78,800
● LP-8300 ………… 定価 ¥ 188,000 ➤ 特価 ¥ 136,000
● LP-9200S ………… 定価 ¥ 258,000 ➤ 特価 ¥ 182,000

■Canon
● BJC-35VII ………… 定価 ¥ 54,800 ➤ 特価 ¥ 37,800
● BJC-240J ………… 定価 ¥ 39,800 ➤ 特価 ¥ 25,000
● BJC-420J ………… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 35,800
● BJC-620JW ………… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 46,800
● BJC-210J ………… 定価 ¥ 29,800 ➤ 特価 ¥ 19,500
● LBP-210 ………… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 42,800
● LBP-310 ………… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 57,800
● LBP-830 ………… 定価 ¥ 168,000 ➤ 特価 ¥ 117,000
● LBP-720 ………… 定価 ¥ 208,000 ➤ 特価 ¥ 145,000
● LBP-730 ………… 定価 ¥ 258,000 ➤ 特価 ¥ 178,000

■ALPS
● MD-2010J ………… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 50,800
● MD-4000J ………… 定価 ¥ 89,800 ➤ 特価 ¥ 63,800

スキャナー （送料 ¥1,000）

■EPSON **FS-1200 WINS / P**
● フイルムスキャナ, 1200dpi
定価 ¥69,800
特価 ¥52,000

■EPSON **GT-5000 WINP / WINS**
● A4 ／ 300dpi
定価 ¥59,800
特価 ¥39,800

■EPSON
● GT-2000 WINP / S【NEW】 ………… 特価 ¥ 33,000
● GT-8500 WIN（1024階調／400dpi） ………… 特価 ¥ 59,800
● GT-9500 WIN（4096階調／600dpi）【NEW】 ………… 特価 ¥ 98,000

■HP
● SCAN JET 4C（600dpi,1パススキャン,98用） ………… 特価 ¥ 102,000
● SCAN JET 4P（300dpi,OCRソフト付,98用） ………… 特価 ¥ 62,800

■シャープ
● JX-250W2（400dpi） ………… 特価 ¥48,800

■Fuji
● FV-10 ………… 特価 ¥58,800

■アルファーデータ
● ASC-600N（600dpi、シートフィーダ式） ………… 特価 ¥26,800

アクセラレータ / その他 （送料 ¥1,000）

■NEC **PC-3D Engine** 発売記念限定モデル
3Dゲームの新規格!!
アートディンク御用達
● バイオハザードと
● Revolteまで付いて、
P&A特価 ¥25,800

■ウインドウアクセラレータ
● GA-DRV4 / 98（I/O.Cバス用、VRAM-4M、SB付） ………… 特価 ¥ 18,200
● GA-DRTV2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、TVチューナ） ………… 特価 ¥ 25,100
● GA-DRTV4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、TVチューナ） ………… 特価 ¥ 29,000
● GA-PG3D2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応） ………… 特価 ¥ 15,800
● GA-PG3D4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応） ………… 特価 ¥ 19,800
● GA-PG3DVX4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応） ………… 特価 ¥ 31,900
● GA-PG3DVX8 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-8M、3D対応） ………… 特価 ¥ 39,900
● GA-968V2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M） ………… 特価 ¥ 20,000
● GA-968V4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M） ………… 特価 ¥ 28,000
● GA-PVR3D4 / PCI（I/O.PCIバス用、3Dアクセラレータ） ………… 特価 ¥ 14,000
● WGN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、ソフトMPG） ………… 特価 ¥ 18,000
● WSN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、PCM） ………… 特価 ¥ 23,300

● WSN-V2M（メルコ.Cバス用、VRAM、MPG、PCM） ………… 特価 ¥ 31,000
● WGP-VG4S（メルコ.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応） ………… 特価 ¥ 19,400
● WGP-VX8（メルコ.PCIバス用、VRAM-8M、3D対応） ………… 特価 ¥ 42,800
● TGP-VR4（メルコ.PCIバス用、3Dアクセラレータ） ………… 特価 ¥ 14,000
● WinDuo（キュービジョン、Cバス用、FM、PCM） ………… 特価 ¥ 35,600

● TVW-N98（関西電機、TVチューナ） ………… 特価 ¥ 9,800
● TVW-PN98（関西電機、ビデオキャプチャー） ………… 特価 ¥ 28,800
● TVW-PTVT（関西電機、TVチューナ） ………… 特価 ¥ 9,500
● TVW-PMPEG（関西電機、MPEG再生） ………… 特価 ¥ 14,300
● TVCC-PRO（C・テクニカ、PCMCIA用、TV&キャプチャ） ………… 特価 ¥ 42,700
● TVA-1（C・テクニカ、スタンドアローン式TVチューナ） ………… 特価 ¥ 27,200
● VTR-ITV（AIMS、Lab、スタンドアローン式TVチューナ） ………… 特価 ¥ 22,800
● XRGB-1（電波新聞社、ゲーム出力アダプタ） ………… 特価 ¥ 20,800
● V Port（Dos/V用、プリンターポート接続式キャプチャ） ………… 特価 ¥ 29,800
● スロット-3C（C・テクニカ、組立式3スロット拡張ボックス） ………… 特価 ¥ 12,600
● MC-RS98（マイクロコア、高速RS232Cボード） ………… 特価 ¥ 12,200
● RSB-3000（メディアインテリジェント、高速RS232Cボード） ………… 特価 ¥ 11,600
● GV-MTV / 98（I/O多機能ビデオボード） ………… 特価 ¥ 35,000
● AD-SVK98（αデータ、TV電話システム） ………… 特価 ¥ 36,800
● AD-TV（TV電話システム） ………… 特価 ¥ 50,000
● Art Pad II Serial（ワコム、ミニタブレット、ポストdeカード付） ………… 特価 ¥ 13,400
● Art Pad II Pro（ワコム、コンパクトタブレット、ポストdeカード付） ………… 特価 ¥ 26,400

モデム （送料 ¥1,000）

■ロジテック
● LFM-336US（ブラウザソフト付） ………… 特価 ¥ 15,800
● LPM-FM336（FAX / DATAカードモデム） ………… 特価 ¥ 21,800

■マイクロコア
● MC336XLII（33600bps・ボックス型） ………… 特価 ¥ 14,800

■オムロン
● ME3314B（33600bps・ボックス型） ………… 特価 ¥ 19,800
● ME3314C（33600bps・PCMCIA） ………… 特価 ¥ 29,200

■ヒューコム
● HUCOM-EX336 ………… 特価 ¥ 14,800

■アイワ
● PV-JF3360W（FAX / DATAカードモデム） ………… 特価 ¥ 25,800
● PV-BF3360（33600bps・ボックス型） ………… 特価 ¥ 17,800
● PV-BW3360WW（33600bps・ボックス型） ………… 特価 ¥ 13,800

■マイクロコム
● DESK PORTE 33.6S INTERNET（33600bps） ………… 特価 ¥ 19,800
● DESK PORTE 33.6S（33600bps・ボックス型） ………… 特価 ¥ 16,800

■I / Oデータ
● DFM336（33600bps・ボックス型） ………… 特価 ¥ 23,200
● PCML-336（FAX / DATAカードモデム） ………… 特価 ¥ 23,800

超快適!! ファーストクラスで世界旅行!!

ターミナルアダプタ
● Aterm IT55 ………… 特価 ¥ 27,500
● Aterm IT55DSU ………… 特価 ¥ 39,800
● PC LINK TA201（DSUセット） ………… 特価 ¥ 31,000
● PC LINK TA212（DSUセット） ………… 特価 ¥ 39,800
● TS128GA2 / DSU ………… 特価 ¥ 47,500
● LTA-64BA-DSU ………… 特価 ¥ 43,000
● TN-TA64A2D（DSUセット） ………… 特価 ¥ 27,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

P&A モニター大市!!

■NEC
●TV機能・水平：15.5〜65.0KHz（マルチシンク15/17 TV）
- PC-TM151…特価¥31,800
- PC-TM171…特価¥84,800

PC-KM173R【限定】
●17" マルチスキャンCRT
●フラットブラウン管
●ドットピッチ：0.28
定価¥118,000➤特価¥59,800

希少価値無限大 パソコン!!

■SHRAP X68030 CZ-500C-B【新品】
32bit Personal Workstation

ゲームプログラミングに最適と言われた日本が生んだ伝説のマシン、X68000シリーズ。伝説の最終章は貴方のプログラムで創られる!!

特価 ¥198,000

ハードディスク （送料¥1,000）

■メルコ【98内蔵HD】DBI-N1600
●1.6GB
●ドライブベイ用金具付
定価 ¥43,000
P&A特価 ¥32,800

■メルコ DSC-N2000NS
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥64,800
P&A特価 ¥49,300

■Logitec【MO】LMO-400NB
●I/Fボード付
●30ms / 3600 / 230MO
定価 ¥64,800
P&A特価 ¥47,800

■Logitec SHD-2G / NB
●SCSI-2 / 1.9GB
定価 ¥58,800
P&A特価 ¥42,800

■I/O DATA HDVS-2G / 98 IIIP
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥56,800
P&A特価 ¥43,300

■Logitec【MO】LMO-420S
●I/Fボード付
●27ms / 4200 / 230MO
定価 ¥59,800
P&A特価 ¥44,800

■Logitec
- SHD-2G / NB……定価¥63,000➤特価¥42,800
- SHD-2G / NU（増設用）……定価¥51,800➤特価¥38,500
- LHD-D1600K（98 Xa他 内蔵）……定価¥52,000➤特価¥32,300
- LHD-D2000K（98 Xa他 内蔵）……定価¥60,000➤特価¥39,800

■I/O DATA
- HDVS/2G / 98IIIP……定価¥56,800➤特価¥43,300
- HDVS/2G / S・PCI……定価¥64,800➤特価¥49,800
- UHDS-H2G / U・PCI【NEW】……定価¥73,800➤特価¥57,800
- HDVS/2G（増設用）……定価¥49,800➤特価¥37,800
- UHDS-H2G（増設用）【NEW】……定価¥59,800➤特価¥46,800
- UHDS-H4G（増設用）【NEW】……定価¥11,800➤特価¥91,800
- HDI-2.1G / 98（98内蔵用）……定価¥49,800➤特価¥36,500
- HDI-3.2G / 98（98内蔵用）……定価¥65,000➤特価¥47,500
- HDN-1G（98NOTE内蔵）……定価¥53,000➤特価¥41,800
- HDNS-1G（98NOTE内蔵）……定価¥49,800➤特価¥39,800
- HDNS-1.6G（98NOTE内蔵）……定価¥59,800➤特価¥47,800
- HDNb-1.6G（Nr,Nb内蔵）……定価¥59,800➤特価¥47,000

■メルコ
- DSC-N1200N……定価¥99,800➤特価¥38,300
- DSC-N2000NS……定価¥64,800➤特価¥49,300
- DSC-S1200（増設用）……定価¥42,000➤特価¥33,300
- DSC-S2000S（増設用）……定価¥54,800➤特価¥41,800
- DSC-D1000P……定価¥54,800➤特価¥42,500
- DSC-D2000P……定価¥64,800➤特価¥51,800
- DSC-S3200（増設用）……定価¥79,800➤特価¥62,500
- DBI-N1200（98Xa他内蔵）……定価¥38,000➤特価¥29,000
- DBI-N1600（98Xa他内蔵）……定価¥43,000➤特価¥32,800
- DBI-N2000（98Xa他内蔵）……定価¥53,000➤特価¥40,500
- DBI-N2500（98Xa他内蔵）……定価¥58,000➤特価¥43,800
- DNN-T1000（98NOTE内蔵）……定価¥49,800➤特価¥39,800

MO

■Logitec
- LMO-400S……定価¥54,800➤特価¥38,500
- LMO-400NB……定価¥64,800➤特価¥47,800
- LMO-420S……定価¥59,800➤特価¥44,800
- LMO-P420……定価¥59,800➤特価¥44,800
- LMO-420NB……定価¥69,800➤特価¥51,800
- LMO-480S……定価¥64,800➤特価¥47,800
- LMO-640……定価¥99,800➤特価¥69,800
- LMO-640S……定価¥99,800➤特価¥68,800

■I/O DATA
- MOF-640……定価¥99,800➤特価¥79,800
- MOF-230……定価¥59,800➤特価¥43,800

■メルコ
- MOS-S230（128 / 230M）……定価¥57,000➤特価¥38,800
- MOS-D640（PCIバス用、SCSI, I/F付）……特価¥103,400

CD-ROM / CD-R （送料¥1,000）

■I/O・DATA CDV-PX12
外付け12倍速 CD-ROM
定価¥32,800 特価 ¥26,300

■I/O・DATA CDPS-PX10
●ポータブルタイプ / 10倍速
定価¥39,800
特価 ¥32,000

■Logitec
- LCW-742（CD-R）……定価¥108,000➤特価¥71,800

■I/O DATA
- CDV-AB16（Fベイ用16倍速）……定価¥24,800➤特価¥19,800
- CDV-AB8 / PCSC（Fベイ用8倍速）定価¥39,800➤特価¥16,800
- CDPS-PX10 / PCSC（10倍速、PCMCIA付）定価¥45,800➤特価¥36,800
- CDR-VX24（CD-R）……定価¥74,800➤特価¥59,800
- CDR-VB24（CD-R）……定価¥64,800➤特価¥51,800
- CDR-VX24ISPCI（PCI・SCSIカード付）定価¥79,800➤特価¥63,800

■メルコ
- CDS-D10C（10倍速、PCMCIAカード付）……定価¥56,000➤特価¥34,300
- CDS-S10（10倍速）……定価¥32,800➤特価¥26,300
- CDI-8FB（Fベイ用8倍速）……定価¥24,800➤特価¥20,000

メモリー （送料¥700）

■メルコ
- EAC-4M（Ap2 / As2）……特価¥15,500
- EMF-8MG（Ap3,As3,EAC,ECB,ESE, 他SIMM 増設用）……特価¥7,100
- EMF-16MG（同上）……特価¥12,500
- EMF-32MG（同上）……特価¥23,200
- EMF-P8MG（NEC、EPSON SIMM 増設用）……特価¥6,300
- EMF-P16MG（同上）……特価¥11,300
- EMF-P32MG（同上）……特価¥21,000
- EMW-16MG（NEC Pentium用 2枚組）……特価¥11,300
- EMW-32MG（同上）……特価¥22,600
- EMW-64MG（同上）……特価¥45,200
- EMW-P16MG（NEC / EPSON Pentium用 2枚組）……特価¥10,600
- EMW-P32MG（同上）……特価¥20,300
- EMW-P64MG（同上）……特価¥39,700
- EXB-8MG（BX2,BS2,BA2 Xe,Xs,Bs他）……特価¥9,800
- EXB-16MG（同上）……特価¥14,400
- EAB-4000Y（BX,BA,Ae,As,Ap）……特価¥15,500
- ECB-0M（Cb）……特価¥3,500
- EC2-0M（Cb2）……特価¥3,500
- ECF-0M（Cf）……特価¥3,500
- ESE-0MY（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥3,500
- ENL-8MG（NL / A,Ld,Lt Lt2,Na7,Ne3 Nd2,Nx）……特価¥5,900
- ENL-16MG（同上）……特価¥11,600
- ENL-32MG（同上）……特価¥23,200
- ECE-4000Y（Ce）……特価¥15,500
- EDA-4000Y（Da）……特価¥15,500
- EFA-4000Y（FA）……特価¥15,500
- ENP-8MG（Np,Ns,Ne2 Nd,Es）……特価¥7,100
- ENP-16MG（同上）……特価¥12,500
- ERF-4M（SE,SR,FE,FS, 他）……特価¥15,500
- XMC-2000T（一部機種）……特価¥4,800
- EMH-16MG（V20 / M7 / V16）……特価¥10,200
- EMH-32MG（M7 / S5 / V13）……特価¥20,400
- EMH-64MG（M7 / S5 / Xc13）……特価¥40,500
- EMH-E16MG（NEC ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥11,300
- EMH-E32MG（同上）……特価¥22,600
- EMH-E64MG（同上）……特価¥45,200
- EMH-E128MG（同上）……特価¥53,500
- ENB-8MG（La10,La7,Na13 Nb10,Na9,Na12）……特価¥7,100
- ENB-16MG（同上）……特価¥12,500
- ENB-64MG（同上）……特価¥45,200
- EN8-16MG（NAU, NAV, NAT）……特価¥11,600
- EN8-32MG（同上）……特価¥23,200
- EN8-64MG（同上）……特価¥46,600
- XRF-8M（NAU,NAV, NAT）……特価¥14,100
- XRF-16M（同上）……特価¥25,600

■I/O DATA
- NE-SIM36-H4M（As3,Ap3 他SIMM 増設用）……特価¥3,780
- NE-SIM36-H8M（同上）……特価¥6,780
- NE-SIM36-H16M（同上）……特価¥12,600
- NE-SIM32-H4M（BX2,BS2, Xe,Xs, Be,Bs他）……特価¥2,980
- NE-SIM32-H8M（同上）……特価¥6,000
- NE-SIM32-H16M（同上）……特価¥11,100
- NE-ECC-8M×2（ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥12,500
- NE-ECC-16M×2（同上）……特価¥23,000
- NE-ECC-32M×2（同上）……特価¥44,800
- NE-EDO-8M×2（V20 / M7）……特価¥11,100
- NE-EDO-16M×2（V16 / M7 / S5）……特価¥20,000
- NE-EDO-32M×2（V13 / M7 / S5）……特価¥39,600
- CB34-16M（Cb）……特価¥20,500
- NE-SD4100-16M（Xc16 / M7）……特価¥10,000
- NE-SD4100-32M（Xc16 / M7）……特価¥18,600
- CX34-16M（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥20,500
- Cb234-16M（Cb2）……特価¥20,500
- NE-SIMXA-8M×2（Pentium 増設用）……特価¥12,600
- NE-SIMXA-16M×2（同上）……特価¥23,000
- NE-SIMXB-4M×2（Pentium パリ無し 増設用）……特価¥5,300
- NE-SIMXB-8M×2（同上）……特価¥11,100
- NE-SIMXB-16M×2（同上）……特価¥20,000
- BA34-4M（Ae,Ap,As,BX,BA）……特価¥15,800
- Ld34-16M（Ld,NL / A）……特価¥11,800
- EP-SIMAU-8M（NAU,NAV, NAT）……特価¥13,500
- EP-SIMAU-16M（同上）……特価¥21,300
- Np34-8M（Np,Ns,Ne2,Nd Nm,Nf,Es）……特価¥6,780
- Np34-16M（同上）……特価¥11,800
- Nb64-16M（La10,La7,Na13,Na12, Na9,Nb10,Nb7）……特価¥11,800
- Nb64-32M（同上）……特価¥22,200
- Nb64-64M（同上）……特価¥55,900
- Nr64-16M（Nr15,Nr13 Nr12,Na15）……特価¥11,800
- Nr64-32M（同上）……特価¥25,400
- Nr64-64M（同上）……特価¥55,900
- PIO-DA134-4MS（DA）……特価¥15,800

セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K（As3,Ap3）……特価¥15,800
- NE-AP-128K（Ap2,As2）……特価¥17,300
- NE-XA256K（Xa,Xa7e,Cx2）……特価¥13,600
- NE-XA512K（Xt13,Xa10,Xa7,Cx2）……特価¥28,000
- NE-XAV512k（Xv20 / W30,Xa16 / W30他）特価¥9,600

Mebius用メモリ
- SH-MBJ-32M（PC-A365他）……特価¥25,800
- SH-MBL-16M×2（PC-A455H他）特価¥24,700
- SH-MBM-16M×2（MN-7350他）特価¥24,700
- SH-MBW-16M（PC-W100）……特価¥13,500

フロッピーディスクドライブ （送料¥1,000）

■Needs
- NFD-135VA（3モード3.5"×1）……特価¥12,800
- NFD-235VA（3モード3.5"×2）……特価¥19,800
- NFD-150（5"×1ソフト切換）……特価¥17,800
- NFD-250（5"×2ソフト切換）……特価¥29,800
- NFD-IM（FNL用I/F）……特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ（3モード3.5"×1）……特価¥12,300
- FDD-3WZ（3モード3.5"×2）……特価¥19,600
- FDD-5SZ（5"×1ソフト切換）……特価¥16,800
- FDD-5WZ（5"×2ソフト切換）……特価¥26,300
- FLB-3X（新Xaシリーズ / Xe10用増設3.5FDD）……特価¥9,800
- BAY511（Fベイ用5"×1）……特価¥16,800
- FDD-IMX（FEL,MAT,Multi,Cx2用I/F）……特価¥7,500

■α DATA
- AD-F51SR（5"×1ソフト切換）……特価¥18,800
- AD-F51WR（5"×2ソフト切換）……特価¥28,800
- AD-F50FA（FA / FS / FX内蔵自動）……特価¥21,500
- AD-F35TF（3モード、Mateスロット用）……特価¥16,800
- AD-F35SR（3モード、3.5"×1）……特価¥13,800
- AD-F35WR（3モード、3.5"×2）……特価¥21,800
- AD-F1MT（FEL,MAT,Multi用FDD I/F）……特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間 AM 10:00〜PM 7:00（日・祭）AM 10:00〜PM 6:00
☎03-3651-0148（代）
FAX.03-3651-0141
●定休日／毎週水曜日

ODP& コプロ （送料¥700）

■Intel JBOXPODP5V83-K-S
インテルパワー爆発!! 486 / 66MHz→Pentium 83MHzへUP!! さようなら486。
在庫限りの限定 特価 ¥15,800

■メルコ
- EUA-QPOM（Ap,As,Ae）……特価¥23,200
- EUB-HOM（Ba,Bx）……特価¥31,100
- EUD-HPOM（Da,Ra）……特価¥23,200
- EUD-QOM（Da,Ra）……特価¥15,500
- EUF-EP0M（Fa）……特価¥23,300
- EUZ-QOM（Bx2,Bs2,Ba2）……特価¥23,300
- HNS-33TJ（Ns / A）……特価¥15,500
- HAS-33TP（As,Ap,Ap2,As2,Bp, 他）……特価¥19,500
- HNE-33QP（Ne）……特価¥11,800
- HND-33QP（Nd）……特価¥11,800
- HCX-33TP（Cx）……特価¥23,200

■インテル
- JBOX-DX4ODP100……特価¥20,500
- JBOX-PODP5V63……特価¥16,000
- JBOX-PODP5V133……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V125……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V150……特価¥48,600
- JBOX-PODP3V166……特価¥65,100

■コンピュータテクニカ
- ODP-100-Nd（Nd,Ne2, ファンユニット付）……特価¥55,200
- ODP-100-Ne（Ne）……特価¥29,400
- ODP-DX4-NA-S（Na,Na / C）……特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi 586 CX（Cx）……特価¥37,800
- VIPER Power MULTi 58SCe2（Ce2）……特価¥34,600
- VIPER Power MULTi 586Cs2（CS2）……特価¥34,600
- VIPER MAX Drive 586X（Ab,Be,Bs,Xe,Cb2,486MV）……特価¥31,000

■I/O DATA
- PK-586X3（Bk3,Bx4,Bs2,Ba,Ba3,Bs,Bp,As,As3）……特価¥18,600
- PK-586X4（Bx,Bx2,Be,Ba,Ae）……特価¥18,600
- PK-686P125（V7,Xa7,Xa7e）……特価¥24,600
- PK-Nd133A（Nd,Ne2）……特価¥11,100
- PK-Ne133A（Ne）……特価¥11,100

SCSIインターフェース （送料¥700）
- LHA-301（ロジテック、デスクトップ用）……特価¥10,800
- AD-PCS2（αデータ、PCMCIAスロット、Zip.,PD対応）……特価¥7,900
- SC-PCI（I/Oデータ、PCIバス用）……特価¥16,300
- PCSC-V（I/Oデータ、PCMCIAスロット用）……特価¥11,100
- SC-98IIIP（I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス付）……特価¥10,600
- SC-UPCI（I/Oデータ、PCIバス用、ウルトラSCSI）……特価¥18,600
- IFC-NN（メルコ、P&P対応、デスクトップ用）……特価¥10,200
- IFC-NP（メルコ、P&P対応、PCIバス用）……特価¥17,200
- IFC-DC（メルコ、P&P対応、PCMCIAスロット用）……特価¥15,400
- PCI SCSII MASTER98（アダプテック、PCIバス用、ケーブル付）……特価¥29,000
- DKC-CX（変換コネクタ、D-Subハーフ50→ハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-CXR（変換コネクタ、ハーフ50→D-Subハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-TD（D-Subハーフ50ターミネータ）……特価¥1,480

サウンドボード&アンプ付スピーカユニット （送料¥700）

■キュービジョン
あのWAVE STARがSMIT方式、SCSI 2,I/F機能で帰ってきた!! 86やW・マスターでは未対応だった95ゲーム。118で未対応のDosゲームもすべて対応!!
●WAVE SMIT（QV-WSMIT） 特価 ¥23,800

■キュービジョン
I/O-DATAユーザにに朗報!! SC98IIIなどのセカンドバス用に人気のWAVE STARとMIDI STAR / GSの機能をもった最強音源がついに登場!!
●Second bus Star（QV-SBS） 特価 ¥27,800

<< FM音源ボード >>
- PC-9801-86（NEC）……定価¥25,000➤特価¥19,800
- PC-9801-118（NEC）……定価¥22,000➤特価¥17,600
- PFC-98（C・テクニカ,FM・PCM音源カード）……特価¥27,100
- WAVE STAR（FM・PCM音源）……特価¥17,800
- WM Card（FM・PCM・SCSIII I/Fカード）……特価¥32,800

<< MIDI関係 >>
- MIC2（スタンド式マイク）……特価¥980
- MC77PCM（GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥41,000
- MC6600（GM・GS対応音源モジュール）……特価¥35,800
- ミュージ郎 SC-88Pro（ローランド,DTMセット）……特価¥81,000
- ミュージ郎 SC-88VL（ローランド,DTMセット）……特価¥64,800
- ミュージ SC-88ST/SP（ローランド,DTMセット）……特価¥53,400
- ミュージくん（ローランド,DTMセット）……特価¥30,900
- MPU-PC98II（ローランド・MIDI I/F）……特価¥16,000
- SC-MPU / PC（ローランド,MIDI I/F）……特価¥24,200
- CBX-90W（ヤマハ,DTMセット）……特価¥61,200
- CBX-90BW（ヤマハ,DTMセット）……特価¥45,900
- CBX-K1W2（ヤマハ,DTMキーボードセット）……特価¥45,900
- CBX-CSIW2（ヤマハ,DTMセット）……特価¥61,200
- CBX-10W2（ヤマハ,DTMセット）……特価¥30,600
- Midi Star / GS（GS-MIDI音源チップ,Wave Star/Wave SMIT用）……特価¥13,800

<< アンプ付スピーカーユニット >>
- YST-M20DSP（ヤマハ,7.5W×2,DSP機能）……特価¥9,500
- YST-M15（ヤマハ,7.5W×2）……特価¥7,300
- YST-M5（ヤマハ,3W×2）……特価¥5,480
- YST-MSW10（ヤマハ,25W, スーパーウーハーシステム）……特価¥11,000
- EABMPC1000（パナソニック, 低音15W×2, 中高音15W×2）……特価¥45,400
- EABMPC100（パナソニック,5W×2, サブウーハー20W）……特価¥15,000
- EABMPC70（パナソニック,4W×2, スーパーベースエフェクター）……特価¥13,600
- EABMPC50（パナソニック,3.5W×2, ツインロードスーパーベース）……特価¥8,600
- EABMPC30（パナソニック,1.5W×2）……特価¥5,780

<< サウンド・ブラスター >>
- SB-16W-ED / 98……特価¥17,800
- SB-YM / J（FM音源チップ）……特価¥4,400
- SB-WB2 / J（MIDI音源チップ）……特価¥14,100
- DB50XG（ヤマハMIDI・GMXG音源チップ）……特価¥23,200

ソフトウェア （送料¥1,000）

<< ワープロ／統合ソフト >>
- MS Word 95 Internet package（CD）……特価¥10,000
- MS Office スタンダード4.2Jキャンペーン（CD）……特価¥27,400
- MS Office 95 Pro INTERNET キャンペーン（CD）……特価¥33,800
- Loutus スーパーオフィス96（CD）……特価¥25,800

<< 表計算 >>
- Loutus1-2-3 R5J95……特価¥12,200
- MS Excel（Win95,CD）……特価¥16,800

<< グラフィック >>
- WINDOWS Drow 4.0J（限定版）……特価¥9,000

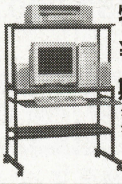
<< OS・言語 >>
- MS DOS6.2 基本機能セット（NEC）……特価¥8,500
- MS Windows NT Ver.4.0（ワークステーション）……特価¥31,100
- MS Windows95（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥20,500
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（CD）……特価¥10,800
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥13,400

<< 通信ソフト >>
- まいと〜く for Win Ver.1.5……特価¥17,200
- まいと〜く FAX2（Win3.1 Win95両対応）……特価¥8,600
- NetscapeNavigetor 3.0 WIN95……特価¥5,000

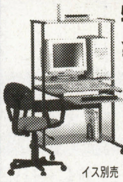
<< データベース >>
- The CARD Ver.7.0 発売記念版（Win95,CD）……特価¥12,000

<< その他 >>
- 95ドライバー2（メルコ）……特価¥1,500
- RAM DOUBLER……特価¥8,980
- Magna RAM2……特価¥7,800
- WIN START……特価¥4,600
- MS PLUS（CD,98用）……特価¥5,700

特選 パソコンラック／OAチェアー （消費税込）（送料無料・離島を除く）



特選ラック① ¥20,394
期間限定品
タワー型購入予定者に朗報！タワー型PC向けワイドラック
（スライド式・キーボードテーブル）
※キャスター付、4段、21インチモニターOK!!、色＝木目
※ミドルタワー本体、スピーカー、モニター（15〜21）が一段に。



特選ラック② ¥17,304
タワー型購入予定者に朗報！タワー型PC向け楽々ラック
（アームレスト付 スライドテーブル）
イス別売
※キャスター付、4段、17インチモニターOK!!
※中棚板は3段階、下棚板2段階移動可能。色＝グレー

① ¥5,459
●布貼り 色（グレー）
●ガス圧式シリンダー

② ¥6,798
●肘付
●布貼り 色（グレー）
●ガス圧式シリンダー

※ラック、チェアーはお持ち帰りも可能です。是非ご来店下さい。

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜84回払いまで可能です。但し、1回のお支払い額は¥1,000以上となります。

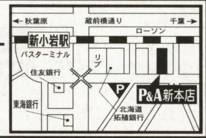
【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

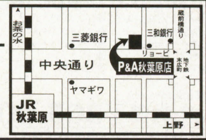
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間 AM10:00〜PM7:00／日祭PM6:00まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054
●営業時間 AM11:00〜PM7:00／日祭PM6:30まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F



（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈〈手数料（10万円まで）900円〉〉をご利用下さい。

消費税5%導入直前！
今がお買得ラストチャンス！
(4月1日より消費税が5%に上がります)

《クレバリーのホームページ》 Http://www.eden.co.jp/clevery/ E-mail:ap2t-gtu@asahi-net.or.jp

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821V200/S7(C・D) ゲームセット 新発売

- PC-9821V200/S7(C・D) … 定価¥428,000
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2 定価¥ 8,800
- 瑠璃色の雪 ………… 定価¥ 7,800
- YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- 猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- しゃぶり姫 ………… 定価¥ 8,800
- クライスイーパー ………… 定価¥ 8,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ………… 定価¥ 5,800

■合計定価¥535,200
セット特価 ¥378,000

24回	(初)¥10,511	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥50,000×4
48回	(初)¥10,815	(月)¥ 9,800×47	(ボ) なし

PC-9821V200/S7(C・D)基本セット

- PC-9821V200/S7(C・D)
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥484,200
セット特価 ¥342,000

24回	(初)¥10,099	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥39,000×4
42回	(初)¥10,528	(月)¥10,000×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7(C・D)高級セット

- PC-9821V200/S7(C・D)
- PM-700C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
- OAタップ
- FD40枚

新発売
■合計定価¥557,400
セット特価 ¥389,800

24回	(初)¥10,179	(月)¥10,100×23	(ボ)¥52,000×4
48回	(初)¥12,470	(月)¥10,100×47	(ボ) なし

PC-9821V166/S5(C・D) ゲームセット 新発売

- PC-9821V166/S5(C・D) … 定価¥333,000
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2 定価¥ 8,800
- 瑠璃色の雪 ………… 定価¥ 7,800
- YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- 猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- しゃぶり姫 ………… 定価¥ 8,800
- クライスイーパー ………… 定価¥ 8,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ………… 定価¥ 5,800

■合計定価¥440,200
セット特価 ¥312,000

20回	(初)¥10,161	(月)¥10,000×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥13,353	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821V166/S5(C・D)基本セット

- PC-9821V166/S5(C・D)
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥389,200
セット特価 ¥275,800

18回	(初)¥10,690	(月)¥10,000×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥11,000	(月)¥10,900×29	(ボ) なし

PC-9821V13/S5(C3・D3)ゲームセット

- PC-9821V13/S5(C3・D3)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- 瑠璃色の雪
- 猟奇の檻 第2章
- クライスイーパー
- しゃぶり姫
- YU-NO

限定品
■合計定価¥405,200
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,391	(月)¥10,100×17	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥11,750	(月)¥10,600×29	(ボ) なし

PC-9821V166/S7(C・D)ゲームセット

- PC-9821V166/S7(C・D)
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- 瑠璃色の雪
- クライスイーパー
- 猟奇の檻 第2章
- しゃぶり姫
- YU-NO

新発売
■合計定価¥490,200
セット特価 ¥348,000

24回	(初)¥10,066	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥10,836	(月)¥10,200×41	(ボ) なし

PC-9821V166/S7(C・D)基本セット

- PC-9821V166/S7(C・D)
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥439,200
セット特価 ¥312,000

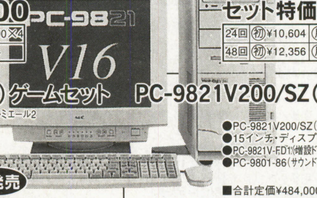
20回	(初)¥10,128	(月)¥10,100×19	(ボ)¥52,000×3
36回	(初)¥12,174	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821V16/M7(C3・D3)ゲームセット

- PC-9821V16/M7(C3・D3)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- 瑠璃色の雪
- 猟奇の檻 第2章
- クライスイーパー
- しゃぶり姫
- YU-NO

限定品
■合計定価¥515,200
セット特価 ¥349,800

24回	(初)¥11,515	(月)¥10,100×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥12,433	(月)¥11,600×35	(ボ) なし



PC-9821V20/M7(C3・D3)ゲームセット

- PC-9821V20/M7(C3・D3)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- 瑠璃色の雪
- 猟奇の檻 第2章
- クライスイーパー
- しゃぶり姫
- YU-NO

限定品
■合計定価¥610,200
セット特価 ¥409,800

24回	(初)¥10,604	(月)¥10,500×23	(ボ)¥55,000×4
48回	(初)¥12,356	(月)¥10,600×47	(ボ) なし

PC-9821V200/M7(C・D)ゲームセット

- PC-9821V200/M7(C・D)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- 瑠璃色の雪
- クライスイーパー
- 猟奇の檻 第2章
- しゃぶり姫
- YU-NO

新発売
■合計定価¥702,200
セット特価 ¥489,800

30回	(初)¥10,545	(月)¥10,100×29	(ボ)¥55,000×5
54回	(初)¥14,610	(月)¥11,600×53	(ボ) なし

PC-9821V200/M7(C・D)基本セット

- PC-9821V200/M7(C・D)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥651,200
セット特価 ¥453,000

30回	(初)¥10,055	(月)¥ 9,800×29	(ボ)¥48,000×5
48回	(初)¥12,598	(月)¥11,700×47	(ボ) なし

PC-9821V200/SZ(C・D)ゲームセット

- PC-9821V200/SZ(C・D)
- 15インチ・ディスプレー
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- 瑠璃色の雪
- クライスイーパー
- 猟奇の檻 第2章
- しゃぶり姫
- YU-NO

新発売
■合計定価¥535,000
セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥10,034	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥11,144	(月)¥10,400×41	(ボ) なし

PC-9821V200/SZ(C・D)基本セット

- PC-9821V200/SZ(C・D)
- 15インチ・ディスプレー
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥484,000
セット特価 ¥318,800

20回	(初)¥10,732	(月)¥10,000×19	(ボ)¥55,000×3
36回	(初)¥13,194	(月)¥10,500×35	(ボ) なし

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821C200/C ゲームセット 新発売

- PC-9821C200/C ………… 定価¥398,000
- 17インチ・ディスプレー …… 定価¥ 88,000
- アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- 瑠璃色の雪 ………… 定価¥ 7,800
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2 定価¥ 8,800
- YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- 猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- しゃぶり姫 ………… 定価¥ 8,800
- クライスイーパー ………… 定価¥ 8,800
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- クリーナ ………… 定価¥ 2,000
- FD40枚 ………… 定価¥ 5,800

■合計定価¥555,200
セット特価 ¥379,800

24回	(初)¥10,791	(月)¥10,200×23	(ボ)¥48,000×4
48回	(初)¥12,415	(月)¥ 9,800×47	(ボ) なし

PC-9821C200/C基本セット

- PC-9821C200/C
- 15インチ・ディスプレー
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥493,800
セット特価 ¥328,000

24回	(初)¥10,165	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥35,000×4
36回	(初)¥13,544	(月)¥10,800×35	(ボ) なし

PC-9821C200/C-S1高級セット

- PC-9821C200/C
- PC-DH171
- PC-SP700BK(スピーカ)
- PM-700C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック(横幅800mm・3段タイプ)
- OAタップ
- FD40枚

新発売
■合計定価¥596,600
セット特価 ¥419,800

30回	(初)¥10,681	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥40,000×5
48回	(初)¥11,795	(月)¥10,900×47	(ボ) なし

98NOTEシリーズ 新発売

- PC-9821Ls150/S14(C・D) ………… 特価¥375,800
- PC-9821Ls12/D10(C・D) ………… 特価¥259,800
- PC-9821Nr166/X30F ………… 特価¥479,800
- PC-9821Nr150/X14F ………… 特価¥379,800
- PC-9821Nr15/S14F ………… 特価¥299,800
- PC-9821Nr15/S10 ………… 特価¥269,800
- PC-9821Nr13/D10(A・B) ………… 特価¥239,800
- PC-9821Nr12/D10 ………… 特価¥189,800

PC-9821Xv20/W30基本セット

- PC-9821Xv20/W30
- 17インチ・ディスプレー
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥569,000
セット特価 ¥388,000

24回	(初)¥10,454	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥52,000×4
48回	(初)¥12,493	(月)¥10,000×47	(ボ) なし

PC-9821Xa20/W30基本セット

- PC-9821Xa20/W30
- 17インチ・ディスプレー
- PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

新発売
■合計定価¥494,000
セット特価 ¥338,000

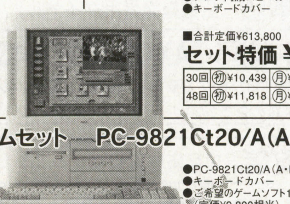
24回	(初)¥10,147	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥39,000×4
36回	(初)¥11,337	(月)¥11,200×35	(ボ) なし

PC-9821Cu13T/Bゲームセット

- PC-9821Cu13T/B
- 瑠璃色の雪
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- YU-NO
- 猟奇の檻 第2章
- しゃぶり姫
- クライスイーパー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

新発売
■合計定価¥411,400
セット特価 ¥295,000

20回	(初)¥10,434	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥11,946	(月)¥ 9,700×35	(ボ) なし



PC-9821C200/V基本セット

- PC-9821C200/V
- 17インチ・ディスプレー
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥613,800
セット特価 ¥418,000

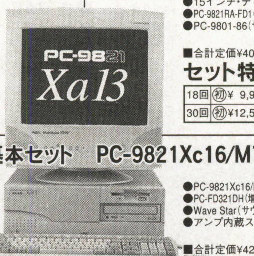
30回	(初)¥10,439	(月)¥10,100×29	(ボ)¥38,000×5
48回	(初)¥11,818	(月)¥10,800×47	(ボ) なし

PC-9821Xa13/W12基本セット

- PC-9821Xa13/W12
- 15インチ・ディスプレー
- PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥364,000
セット特価 ¥229,800

15回	(初)¥10,270	(月)¥10,100×14	(ボ)¥53,000×2
24回	(初)¥13,099	(月)¥11,000×23	(ボ) なし



PC-9821Xa16/W16基本セット

- PC-9821Xa16/W16
- 15インチ・ディスプレー
- PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- PC-9801-86(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥259,800

18回	(初)¥ 9,909	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥40,000×3
30回	(初)¥12,595	(月)¥10,200×29	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A(A・B)ゲームセット

- PC-9821Ct20/A(A・B)
- 瑠璃色の雪
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2
- YU-NO
- 猟奇の檻 第2章
- しゃぶり姫
- クライスイーパー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥561,400
セット特価 ¥365,000

24回	(初)¥10,546	(月)¥10,000×23	(ボ)¥45,000×4
36回	(初)¥25,590	(月)¥12,100×35	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A(A・B)基本セット

- PC-9821Ct20/A(A・B)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥335,000

24回	(初)¥10,694	(月)¥10,000×23	(ボ)¥36,000×4
36回	(初)¥13,620	(月)¥11,000×35	(ボ) なし

PC-9821Xc13/S5(A2・B2)基本セット

- PC-9821Xc13/S5(A2・B2)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥339,200
セット特価 ¥248,000

18回	(初)¥10,022	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥35,000×3
30回	(初)¥10,400	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

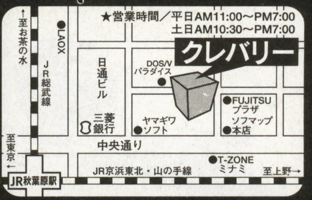
PC-9821Xc16/M7(A2・B2)基本セット

- PC-9821Xc16/M7(A2・B2)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売
■合計定価¥424,200
セット特価 ¥305,000

20回	(初)¥10,097	(月)¥10,000×19	(ボ)¥50,000×3
36回	(初)¥10,919	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

パソコンショップ **クレバリー**
本社:〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー
お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00



★DESKPOWERのメモリ・プリンタのセット内容は変更可能です。本体のみでも超特価で販売しております!

FMV DESKPOWER SII16A
●FMVS216A1〜A3 ▶Pentium-166 ▶32MB ▶2.1GBHDD ▶15"CRT ▶8倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
新登場
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-240Jプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SII165
●FMVS21651〜3 ▶MMX Pentium-166 ▶32MB ▶2.1GBHDD ▶15"CRT ▶8倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-240Jプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SII167
●FMVS2167〜3 ▶MMX Pentium-166 ▶32MB ▶2.1GBHDD ▶17"CRT ▶8倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SII205
●FMVS22051〜53 ▶MMX Pentium-200 ▶32MB ▶2.5GBHDD ▶15"CRT ▶12倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-420Jプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SII20
●FMVS2201〜3 ▶MMX Pentium-200 ▶32MB ▶2.5GBHDD ▶薄型17"CRT ▶12倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER SII15
●FMVS2151〜3 ▶Pentium-150 ▶32MB ▶1.6GBHDD ▶15"CRT ▶8倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
新登場
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷXJS-400プリンタセット(SII15P仕様) プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER TII16
●FMVT2161〜3 ▶MMX Pentium-166 ▶32MB ▶2.5GBHDD ▶15"CRT ▶8倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ16MBパワーアップセット(合計48MB) クレバリー超特価!!
ⒷBJC-420Jプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER TII20
●FMVT2201〜3 ▶MMX Pentium-166 ▶32MB ▶3.2GBHDD ▶17"ダイヤモンドトロン ▶12倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV DESKPOWER TpII20
●FMVTP2201〜3 ▶MMX Pentium Pro-200 ▶32MB ▶3.2GBHDD ▶17"ダイヤモンドトロン ▶12倍速CD-ROM ▶33.6KFAXモデム
●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD10枚 ●人気CD-ROMソフト ●FMV入門ビデオ
MMX 新登場
Ⓐ32MBパワーアップセット(合計64MB) クレバリー超特価!!
ⒷPM-700Cプリンタセット プライスNo.1宣言!!

FMV-DESK POWER シリーズ(限定特価品)
●FMV5DSE253 ¥149,800
●FMVS1651~3 ¥188,000
●FMVS1671~3 ¥218,000
●FMVS16P51~3¥228,000
●FMVS2071~3 ¥269,800
●FMVT2071~3 ¥338,000

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	PC-KM173R	特価¥59,800
●NEC	PC-KM174R	特価¥99,800
●NEC	PC-TM151	特価¥32,800
●NEC	PC-TM171	特価¥86,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MF-8617E	特価¥58,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8617ES	特価¥72,800
●SONY	CPD-15SF9	特価¥48,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥67,800
●三菱	RD-17F	特価¥49,800
●三菱	RD-17V	特価¥66,800

プリンタ

●Canon	BJC-240J	特価¥24,300
●Canon	BJC-420J	特価¥34,800
●Canon	BJC-620JW	特価¥46,500
●Canon	BJC-35vII	特価¥37,500
●Canon	BJC-455J	特価¥51,800
●Canon	LBP-210	特価¥39,980
●EPSON	MJ-3000C	特価¥63,800
●EPSON	MJ-6000C	特価¥108,000
●EPSON	MJ-8000C	特価¥178,000
●EPSON	LP-700W(レーザー)	特価¥43,800
●Lex Mark	Jetprinter1020	特価¥15,800
●FUJITSU	XJS-400	特価¥43,800
●ALPS	MD-2300J	特価¥72,800
●ALPS	MD-4000J	特価¥62,800

増設メモリ

●I·O	NE-EDO-8MX2(新98バリュー)	特価¥11,200
●I·O	NE-EDO-16MX2(新98バリュー)	特価¥19,800
●I·O	NE-EDO-32MX2(新98バリュー)	特価¥38,400
●I·O	NE-ECC-8MX2(新98メイト)	特価¥12,750
●I·O	NE-ECC-16MX2(新98メイト)	特価¥22,700
●I·O	NE-ECC-32MX2(新98メイト)	特価¥43,500
●I·O	NE-SIMXA-8MX2(98Pentium)	特価¥12,750
●I·O	NE-SIMXA-16MX2(98Pentium)	特価¥22,700
●I·O	NE-SIMXA-32MX2(98Pentium)	特価¥43,500
●I·O	NE-SIMXB-8MX2(98Pentium)	特価¥11,200
●I·O	NE-SIMXB-16MX2(98Pentium)	特価¥19,800
●I·O	NE-SIMXB-32MX2(98Pentium)	特価¥38,400
●I·O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥11,200
●I·O	NE-SIM32-H32M(フェロー/メイト)	特価¥19,800
●I·O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥12,750
●I·O	NE-SIM36-H32M(フェロー/メイト)	特価¥22,700
●I·O	Cb234-16M(Cb2)	特価¥17,800
●I·O	Cx34-16M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥19,980
●I·O	Nb64-16M(Na12/Nb10/La10)	特価¥12,080
●I·O	Nb64-32M(Na12/Nb10/La10)	特価¥21,980
●I·O	Nr64-16M(Nr)	特価¥11,300
●I·O	Nr64-32M(Nr)	特価¥23,300
●I·O	Nr64-64M(Nr)	特価¥49,980
●メルコ	EMH-16MG(新98バリュー/EDO)	特価¥10,300
●メルコ	EMH-32MG(新98バリュー/EDO)	特価¥19,990
●メルコ	EMH-64MG(新98バリュー/EDO)	特価¥39,300
●メルコ	EMH-E16MG(新98メイト/ECC)	特価¥11,450
●メルコ	EMH-E32MG(新98メイト/ECC)	特価¥22,330
●メルコ	EMH-E64MG(新98メイト/ECC)	特価¥43,800
●メルコ	EMW-P16MG(98Pentium)	特価¥10,680
●メルコ	EMW-P32MG(98Pentium)	特価¥19,990
●メルコ	EMW-P64MG(98Pentium)	特価¥38,550
●メルコ	EMF-P16MG(フェロー/メイト)	特価¥11,450
●メルコ	EMF-P32MG(フェロー/メイト)	特価¥20,800
●メルコ	EN8-16MG(Nr)	特価¥11,700
●メルコ	EN8-32MG(Nr)	特価¥22,950
●メルコ	EN8-64MG(Nr)	特価¥45,200
●メルコ	VMH-16MG(DOS/V·EDO)	特価¥9,550
●メルコ	VMH-32MG(DOS/V·EDO)	特価¥18,600
●メルコ	VMH-64MG(DOS/V·EDO)	特価¥36,500
●メルコ	VMH-E16MG(DOS/V·ECC)	特価¥10,980
●メルコ	VMH-E32MG(DOS/V·ECC)	特価¥21,380
●メルコ	VMH-E64MG(DOS/V·ECC)	特価¥41,950
●メルコ	VMC-W16MG(DOS/V·パリ無)	特価¥9,550
●メルコ	VMC-W32MG(DOS/V·パリ無)	特価¥18,600
●メルコ	VMB-W16MG(DOS/V·パリ有)	特価¥11,450
●メルコ	VMB-W32MG(DOS/V·パリ有)	特価¥22,330
●メルコ	VD8-16MG(新BIBLO)	特価¥11,700
●メルコ	VD8-T32MG(新BIBLO)	特価¥22,950

※その他のI·O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-N1200N(98用I/F付)	特価¥38,200
●メルコ	DSC-N2000NS(98用I/F付)	特価¥48,980
●メルコ	DSC-D1200P(PCI用I/F付)	特価¥43,800
●メルコ	DSC-D2000PS(PCI用I/F付)	特価¥48,980
●メルコ	DSC-S1200	特価¥32,800
●メルコ	DSC-S2000S	特価¥41,500
●I·O	UHDS-H2G	特価¥46,800
●I·O	UHDS-H2G/UPCI	特価¥56,800
●I·O	HDVS-2G	特価¥38,000
●I·O	HDVS-2G/98IIIP(I/F付)	特価¥49,500
●I·O	HDI-3.2G/98(内蔵·IDE)	特価¥50,800
●I·O	HDI-2.1G/98(内蔵·IDE)	特価¥38,990

CD-ROM·MO·ZIP

●I·O	CDR-VX24(CD-R)	特価¥69,800
●I·O	CDPS-PX10(10倍速)	特価¥31,500
●I·O	CDV-PX12(12倍速)	特価¥25,990
●I·O	CDV-PX12/PCSC(12倍速ノート)	特価¥31,500
●I·O	CPD-TX10/PCIDE(10倍速ノート)	特価¥32,990
●I·O	CDPS-PX10/PCSC(10倍速ノート)	特価¥35,980
●I·O	CDC-AB86(8倍速6連装)	特価¥30,800
●I·O	CDC-TX86(8倍速6連装)	特価¥22,980
●I·O	CDV-AB16(16倍速ファイルベイ)	特価¥19,800
●メルコ	MOS-S230(MO)	特価¥38,000
●EPSON	EZ-110A(ZIP)	特価¥19,000
●メモレックス	Z100P(ZIP)	特価¥19,500

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ(5"1FDD)	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ(5"2FDD)	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●NEC	PC 3D Engine	特価¥23,800
●ヤマハ	YST-M7(スピーカ)	特価¥ 5,980
●ヤマハ	YST-M15(スピーカ)	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP(スピーカ)	特価¥ 9,980
●三菱	DS-31P(スピーカ)	特価¥ 4,980
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J95	特価¥ 9,980
●Adaptec	AHA-2940J/J95	特価¥28,000
●Adaptec	AHA-2920J/J95	特価¥18,800
●Adaptec	AHA-1460J/J95	特価¥14,500
●ラトック	REX-9530A(SCSI II カード)	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M(SCSI II カード)	特価¥13,000
●I·O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥30,980
●I·O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥38,800

スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-2000WIN(スキャナ)	特価¥33,500
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥39,500
●EPSON	GT-8500WIN(スキャナ)	特価¥54,800
●EPSON	GT-9500WIN(スキャナ)	特価¥98,000
●EPSON	FS-1200WIN	特価¥46,800
●Canon	CanoScan300(スキャナ)	特価¥35,500
●Canon	CanoScan600(スキャナ)	特価¥79,800
●マイクロテック	ScanMaker E3(スキャナ)	特価¥25,500
●マイクロテック	ScanMaker E6(スキャナ)	特価¥59,980
●SHARP	JX-250W2(スキャナ)	特価¥48,990
●マイクロデータ	FIC Scan300(スキャナ·キット付)	特価¥34,800
●NEC	Aterm IT-55DSU(TA)	特価¥38,000
●NEC	PC-IB55SI(TA)	特価¥19,300
●NEC	PC-IB55SI/POI(TA)	特価¥45,800
●ヒューコム	HUCOM-EX-W(28.8Kモデム)	特価¥ 9,980
●ヒューコム	HUCOM-EX336W(33.6Kモデム)	特価¥15,800
●マイクロコム	DESK Porte 336S-W(33.6Kモデム)	特価¥15,980
●I·O	PCML-336(33.6K モデムカード)	特価¥23,500
●TDK	DF3314EX(33.6K モデムカード)	特価¥30,500
●TDK	DFL3410(LAN & モデム)	特価¥34,800
●OLYMPUS	C-800L(デジカメ)	特価¥94,800
●SONY	DSC-F1(デジカメ)	特価¥68,800
●RICHO	DC-2E(デジカメ)	特価¥52,800
●RICHO	DC-2L(デジカメ)	特価¥59,800
●CASIO	QV-100(デジカメ)	特価¥45,980
●CASIO	QV-300(デジカメ)	特価¥52,980
●EPSON	CP-100(デジカメ)	特価¥25,500
●EPSON	CP-200(デジカメ)	特価¥47,980
●Canon	PowerShot350(デジカメ)	特価¥50,980
●マイクロソフト	OFFICE95 スタンダード	特価¥26,500
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro IVP	特価¥33,000
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●ワコム	Art Pad II Serial	特価¥13,980
●ワコム	Art Pad II Pro Serial	特価¥26,800

EPSON newカラリオ
PM-700C 新発売 特価¥45,800
MJ-930C 特価¥57,800

(Aタイプ)

●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●17インチモニタ対応
特価¥9,800

(Cタイプ)

●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,800

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

これなら安心!!クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満 ……500円
★ 3万円以上〜10万円未満…1000円
★10万円以上〜30万円未満…1500円
★30万円以上〜40万円未満…2500円
★40万円以上〜60万円未満…3000円
★60万円以上〜90万円未満…4500円

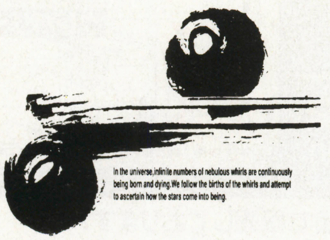
《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

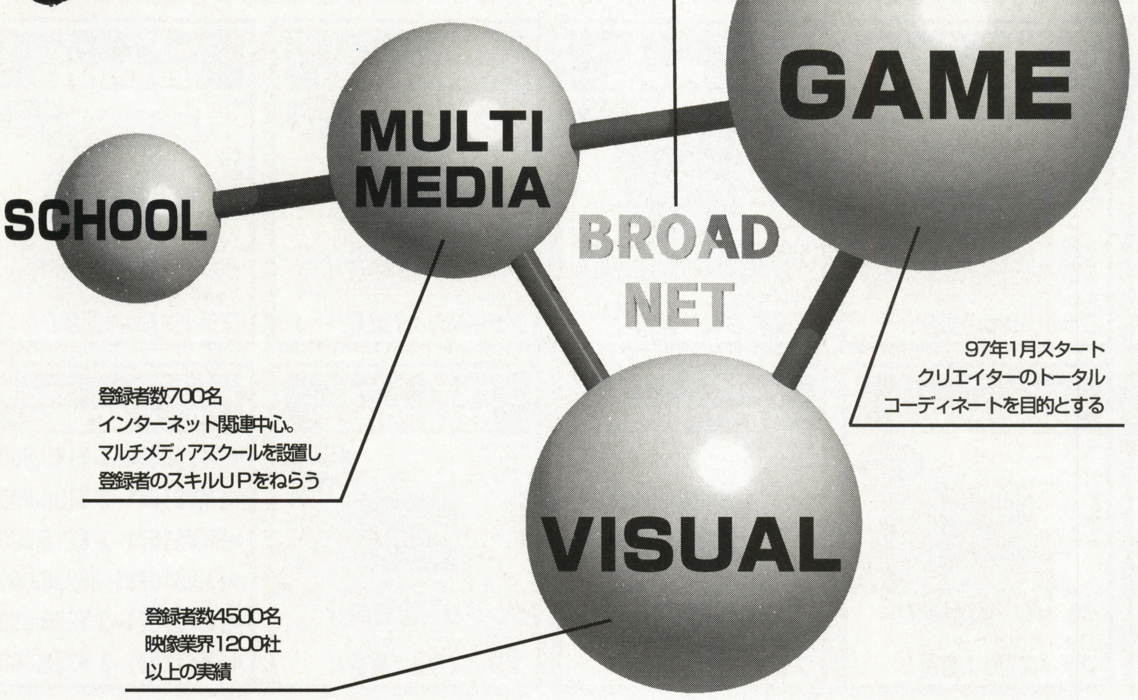
支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円〜1200円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。
《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。
《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

C&Rエージェントシステム・ゲームクリエイター部門、始動！





プロフェッショナル・クリエイターの方々へ。

C＆R社は、「実力のあるクリエイターに、その実力に相応しい仕事と報酬を」という考えのもと、フリーランスの方々のバックアップを目的にC＆Rエージェントシステムをスタートさせました。今まで「映像」クリエイティブの分野において、世界の中心であるアメリカのユニオンシステムを導入。すでにTV、マルチメディア業界の第一線で活躍する4500名のクリエイター、1200社以上のエージェントとして、日本はもとより、香港、ニューヨークと世界の現場で数多くの実績を残しています。C＆Rはこれらの実績を踏まえて、ゲーム業界の活性化に貢献してゆきます。

職種	仕事内容	資格
プログラマー	ゲームソフトのプログラミング	C言語、アセンブラでの開発経験者。
CGクリエイター	ゲームソフトのCGデザイン等	2D、3Dでの実務経験者。Stratastudio、Softimage、Lightwave、Alias等の経験者歓迎
プランナー	ゲームソフトの企画	実務経験者
ディレクター	ゲームソフトの演出	実務経験者
制作進行	開発のスケジュール管理・調整等	実務経験者

■募集要項■資格／学歴・年齢不問（詳細は表組参照）
給与／日給1万円以上、もしくは月給18～80万円（契約内容により異なる）※経験・能力により優遇。
待遇／社会保険完備、損害保険加入制度、インターネット接続割引制度、他
応募／電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参下さい。
まずはお気軽にお問い合わせ下さい。※面接日応相談
■会社概要■設立／1990年3月　資本金／6500万円
事業内容／マーケティング事業、一般労働派遣業（般13－01－0367）、有料職業紹介事業（13－コネ－0001）、教育事業、インターネット関連事業（プロバイダー等）、他
支社／大阪　事業所／仙台、前橋、金沢、名古屋、広島、大分、長崎、福岡、鹿児島、台湾

C&Rエージェントシステム

C＆Rエージェントシステムは「フリーランス」というスタイルのもつ不安要素を解決し、より自由で安定したクリエイティブ環境を提供します。営業活動は勿論、契約期間、報酬の交渉から契約に関する全ての事務手続まで、全て当社が代行します。依頼主の倒産や作品が流れた場合の保障制度もあります。又、ゲーム制作に限らず、映像・マルチメディア関連のプロジェクトとリンクしていくことも可能です。

登録
まずはC＆Rの窓口までご連絡下さい。
必要な手続きをご説明いたします。

⇩

仕事の紹介
あらかじめ伺ったご要望・ご都合に合わせて、
企業から依頼のあった仕事をご紹介させていただきます。

⇩

推薦
仕事の内容にご承諾をいただければ、
C＆Rから企業に推薦させていただきます。

⇩

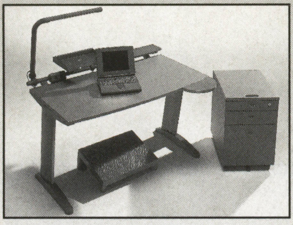
打合せ・条件確認
当社コーディネーター同行のもと、仕事の内容など
細かい打合せを行います。

⇩

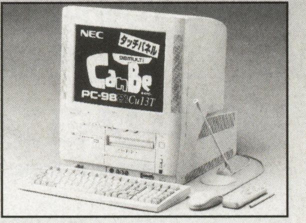
契約成立・業務開始
登録から業務完了後も、あなたの費用負担はありません。

株式会社クリーク・アンド・リバー社 ゲーム・エンタテインメント事業部

〒102 東京都千代田区一番町15 一番町NNビル TEL.03－5275－1171（代）担当者／西田・高橋　E-mail受付／nobu@hq.cri.co.jp



特集



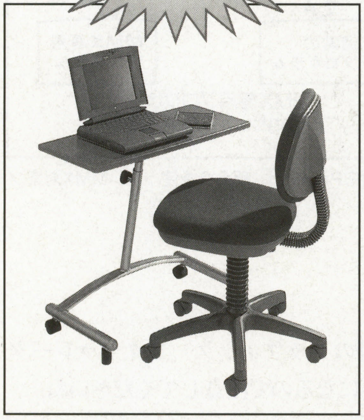
進入学／就職おめでとう！

基礎学習／最新パソコン&デスク／部屋さがし／友達づくり

何でもお役に立ちます

パソコンではじめよう！春の新生活

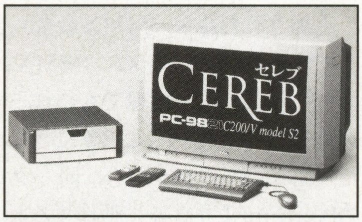
パソコン・デスクをプレゼント！



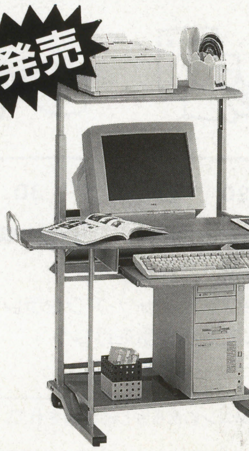
春は，就職や進入学など，新しい環境でのスタートを切る季節でもあります。

新しい職場や学校では，授業や仕事でパソコンに触れる機会が増えるかもしれません。そんなとき自宅にパソコンがあれば，授業内容を復習したり，残った仕事を自宅で続けたりといろいろ便利。それ以外にも，インターネットにゲームにプログラミングにと，趣味の分野でも大いに活躍してくれます。

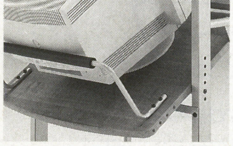
今回の特集では，最新パソコン用語をはじめ，基本操作，最新パソコンとデスクを大紹介。新生活に合わせてパソコン購入を考えている人や，これまでとちがった環境でパソコン・ライフを満喫しようとしている人は，ぜひ参考にしてください。



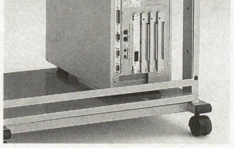
新発売



未来的空間への誘い。



●天板高さ調整可能
●モニター台の角度調整により視覚疲労を減少。
●ストッパー位置調整により15～21インチモニターに対応。



●スルーバックパネルを採用することで、タワー型パソコンのコード配線が楽に行えます。

97年3月発表予定

●PK-919WR（木目調）写真のもの
標準価格 ¥42,000
●PK-909SR（石目調）姉妹機
標準価格 ¥38,000

シグマA・P・Oシステム販売株式会社

本社 〒111 東京都台東区浅草橋1-21-6 ☎03（3864）4600㈹
大阪営業所 〒556 大阪市浪速区元町3-2-21 ☎06（634）3700㈹
仙台営業所 〒980 仙台市青葉区上杉2-4-46-3F ☎022（711）1411㈹
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区松原1-12-37 ☎052（332）1332㈹

最新パソコンを理解する

パソコン用語 注目キーワード

今回紹介しているパソコンには，これまで見られなかったさまざまな新機能や新技術が導入されています。これからのパソコン選びには，この最新技術を搭載しているかどうかが，非常に重要になってきます。

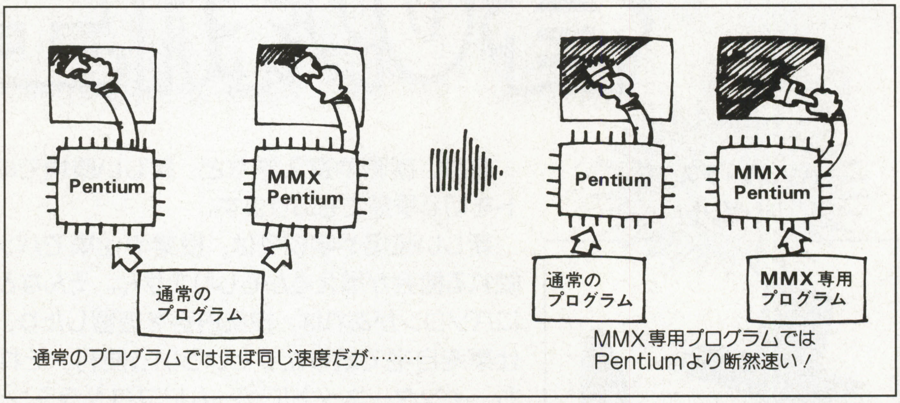
パソコン選びで失敗しないためにも，このページを読んで，最新技術をしっかりと理解しておきましょう。

MMX Pentium（エムエムエックス・ペンティアム）

パソコンの心臓部であるCPUの種類の一つで，正式名称は『MMXテクノロジPentiumプロセッサ』といい，画像処理や音声処理など，特定の分野に有利な新命令を，Pentiumプロセッサに追加したCPUを指します。

追加された命令（MMX命令）を使用して作られたプログラム（MMX対応ソフト）なら，同じ処理でもこれまでより高速な動作を見込むことができます。また，従来のプログラムも，同一クロックのPentiumより高速に動作するといわれています(第1図)。

現在，MMX対応ソフトとして，ローランドやヤマハからソフトウエア・シンセサイザが，セガからゲームソフト『バーチャロン』などが登場しています。これからのソフト充実に期待しましょう。



《第1図》新命令の追加で，マルチメディア機能が充実したMMX対応Pentium。新命令を使った，MMX対応ソフトの充実に期待しよう

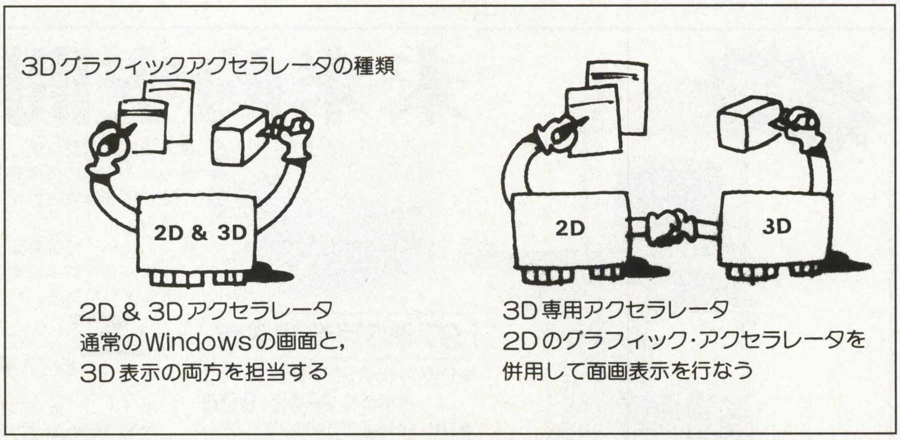
3Dグラフィック・アクセラレータ

名前のとおり，3次元グラフィックの描画速度を向上させる装置のことです。

3Dグラフィックは，複雑な計算を多数処理しなければならず，CPUのみで描画しようとすると非常に低速になってしまいます。

そこで，計算の一部を専用のハードウエアに任せてしまおうということで登場したのが，3Dグラフィック・アクセラレータです。

現在の3Dグラフィック・アクセラレータは，大きくわけて2種類あります。一つは，3Dの表示以外に，通常のWindows画面など，2Dのグラフィックも扱える2D&3D兼用タイプ。そしてもう一つが，3D表示のみ対応の3D専用タイプです(第2図)。3D専用タイプの場合，別途2D表示用のグラフィック・アクセラレータが必要になるので注意してくださいね。



《第2図》3Dグラフィック・アクセラレータは2種類タイプがある。パソコンにあらかじめ装備されているのは，ほとんどが2D&3D兼用タイプだ

USB（ユーエスビー）

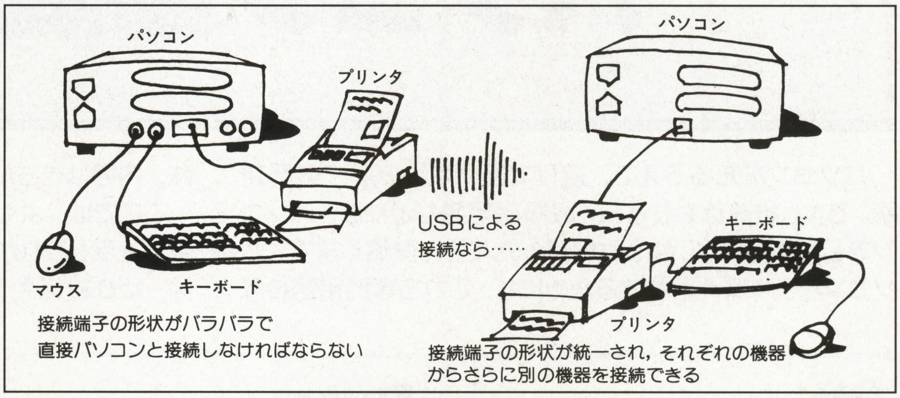
Universal Serial Bus（ユニバーサル シリアル バス）の略で，さまざまな周辺機器を接続できる端子の規格のことです。

キーボードやマウス，プリンタなど，これまで個別に専用端子を設けていた周辺機器をUSB対応にすれば，接続端子を意識することなく接続できるようになります。

また，USB接続された周辺機器から，さらにべつのUSB機器へと接続できるので，パソコンにたくさんのケーブルがつながっているという状況を防ぐこともできます（**第3図**）。

現時点（2月14日現在）では，まだUSBに対応した周辺機器は登場していません。

パソコンに端子は存在するものの，接続する周辺機器がない状況です。これからの展開に期待しましょう。



《第3図》同じ形状の端子で，あらゆる周辺機器が接続できるようになるUSB。図のように，数珠つなぎで機器を接続することも可能になる

DVD（ディーブイディー）

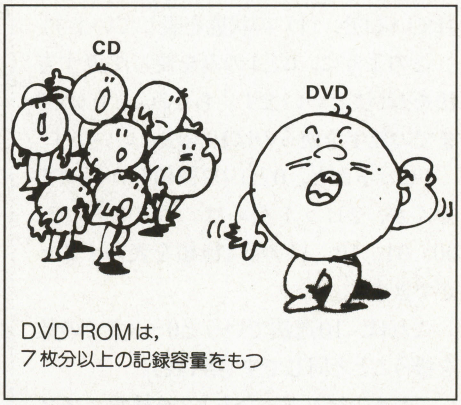
新しい大容量記録媒体の規格です。

CD-ROMと同じ形状ながら片面で約4.7GBと，じつにCD-ROMの7倍以上の容量を持っています（**第4図**）。

現在，パソコン用DVD-ROMドライブや，DVD-ROMドライブ内蔵パソコンが発売されていますが，残念ながらDVD-ROMのパソコン用ソフトはまだ登場していません（2月14日現在）。そのため，用途は映画などを収録したDVD-Videoの再生に限られています。

ちなみにDVD-Videoは，MPEG2という圧縮方式で映像を収録しています。そのため，パソコンでDVD-Videoを楽しむには，MPEG2データを伸長する専用ボードが必要になります。DVD-ROMドライブ内蔵のパソコンを購入する場合は，MPEG2伸長ボードを装備しているか確認しましょう。

DVDは，CDと同様読み込み専用のメディアですが，将来的にはCD-Rのように一回だけ書き込みができるDVD-Rや，何度でも読み書きができるDVD-RAMの登場も予定されています。



《第4図》DVD-ROMは，片面だけでCD-ROMで7枚分以上の4.7GBの記録容量を誇る，次世代の記録メディアだ

CD-R（シーディーアール）

CDライターと呼ばれる専用の装置を使って，一度だけ書き込みが行なえるCDのことを指します。

容量は，CD-ROM同様約650MB。一度書き込んだ内容は削除できませんが，残り容量に付け足して書き込めます。

書き込んだCDは，一般のCD-ROMドライブで読むことが可能（ドライブによっては読み込めない場合もあります）。CD-ROMドライブは，ほとんどのパソコンに装備されているので，大容量データを渡す場合などに適しています。

これまでは，CD-ROMソフト制作などに利用されていました。しかし，最近は個人でも保管用としてCD-Rを利用する人が増えているようです。

ターミナル・アダプタ

デジタル回線であるISDNで通信を楽しむのに必要な装置で，一般にTAと略して表します。ISDNでの通信には，このほかにDSUという装置が必要なのですが，多くの場合DSUはTAに内蔵されています。

ISDNによる通信の利点は，64kbpsという高速な転送速度で通信できることにあります（モデムを使ったアナログの通信では，現在33.6kbpsが限界）。

これだけは覚えよう

パソコン基礎知識

パソコンを知るうえで，避けて通れないのが“専門用語”です。雑誌はもちろん，取扱説明書などには，パソコンでしか使われないような単語がたくさん登場します。パソコンをより深く理解するためにも，これら専門用語の意味，内容はきちんと知っておきたいですよね。

ここでは，よく登場する基本的なパソコン用語を紹介しましょう。これからパソコンを購入しようと思っている人は，ぜひおぼえてください。

bit（ビット）

コンピュータで扱う情報の最小単位で，0と1によって表されます。これは，電気が流れていないOFF（0）の状態と，流れているON（1）の状態を表しています。

このように，0と1のみを使って表す方法を2進法といいます。ちなみに，0から9までの数字を使うのは10進法といいます。

1ビットだと，0と1の2種類しか表せませんが，2ビットならば二つの0と1で，00，01，10，11の計4種類を表わすことができます。

これは，10進法でいうと0～3までの数を扱うことと同じです（**第1表**）。

これが8ビットになると256種類，16ビットなら65,536種類を表すことができるようになります。

《第1表》2進法と10進法の対応表

2進法	10進法
0	0
01	1
10	2
11	3
100	4
101	5
110	6
・	・
・	・
11111111	255

Byte（バイト）

パソコン上で扱うデータは，8ビット単位を基準としているため，

8ビット=1B（バイト）

と表します。

容量などはバイトで表記するのが一般的です。

k（キロ），M（メガ），G（ギガ）

これらの単語は乗数を表していて，それぞれ，kが10の3乗，Mが10の6乗，Gが10の9乗となります。

具体的には，

1k=1,000

1M=1,000k

1G=1,000M

となります。1,000メートルを，1k（キロ）メートルと呼ぶのと同じですね。

ですが，コンピュータ用語の場合には

1k=1,024

1M=1,024k

1G=1,024M

と，先ほどの換算とは少し異なります。

これは，コンピュータでは数字を2進法で扱っているからです。

2を10乗すると，1,024という数になります。2進法ではこちらのほうが扱いやすい値のため，パソコンでは1,024という換算で乗数は使われているのです。

モデム

パソコンからのデジタル信号を，アナログの電話回線に変換する装置です。

モデムをパソコンに接続することで，パソコン通信など，電話回線を使った通信ができるようになります。モデム機能を内蔵しているパソコンでは，パソコンに直接電話のモジュラージャックを接続することができます。

モデムの性能は，bps（Bit Per Second（ビット パー セコンド）：1秒あたりのビット数）という単位で表されます。この値が高いほど，同じ時間でたくさんのデータを送受信できるという意味です。現在は，33,600bpsのモデムが最高性能となっています。

最近はFAX機能を備えた，FAXモデムが主流となっています。モデムには，拡張バスを使って装備する内蔵型と，ケーブルでパソコンと接続する外付け型の2種類があります。

グラフィック・アクセラレータ

画面描画を担当するグラフィック専用の部品で，ビデオチップとも呼ばれます。

使用しているチップの種類，画面描画に使用する専用メモリの容量によって，それぞれ性能が異なります。

最近では，2D＆3D表示に対応したチップや，4MB以上のメモリを備えるのが主流です。

CPU（シーピーユー）

Central Processing Unit（中央演算処理装置）の略。パソコンの心臓部ともいえる部品で，計算をしたり，パソコンの各部品に指示をだしたりといったことをしています。

CPUの性能を表す一つの表記として，クロック周波数というものがあります。166MHz，200MHzというように表されており，この数値が高いほど，処理速度が速く性能が良いとされています。

CPUには，PC-98シリーズ，DOS／Vパソコンに使われている，インテル社の『Pentium』シリーズや，Macintoshなどに使われているモトローラ社の『Power PC』シリーズといった種類があります。

メモリ

CPUがデータを扱う場合，データを一時的に記憶しておく場所です。

搭載するメモリ容量が多ければ多いほど，一度にたくさんのプログラムやデータを記憶できます。

メモリが記憶している内容は，パソコンの電源を切るとすべて失われてしまいます。ワープロ・ソフトなどで文章を作成したら，電源を切るまえにFDなどの外部記憶装置に保存しておきましょう。

現在の多くのパソコンでは，SIMM（シム）と呼ばれる，小さなボードの形でメモリを取り付けます。このボードを追加，交換することで，メモリ容量の増設を行なうわけです。

FDD

Floppy Disk Drive（フロッピー・ディスク・ドライブ）の略。フロッピーディスク（以下FD）という記録メディアを挿入し，読み書きを行なうための装置です。

FDは，ペラペラの円盤に磁気を使って記録する記憶媒体で，使用するまえに円盤上に目印をつける“フォーマット”という作業を行ないます。現在では，3.5インチ2HD（2sided High density Double track：両面高密度倍トラック）と呼ばれるタイプがほぼ標準となっています。

1枚あたりの記憶容量は1MB程度で，非常に安価なのが特徴です。

HDD

Hard Disk Drive（ハードディスク・ドライブ）の略。あらかじめパソコンに内蔵された，保存用の記憶装置です。基本的に交換することはできず，用意された容量を使い切ったら，内容を消すか，新たにドライブを追加して記録容量を増やしていきます。不要になったデータは削除するなどして，常にある程度の空き容量は確保しておきましょう。

1GBから3GBと非常に多くの容量を持ち，高速な読み書きが可能なのが特徴です。

CD-ROMドライブ

650MBの記録容量を誇る光ディスクCD-ROMを読むための装置です。CD-ROMドライブのほとんどが，音楽CD（CD-DA）の再生もできるようになっています。

音楽CDの再生速度（150kB／秒）を基準として，そのドライブの読み込み速度を倍数で表します。もちろん，数字が大きいほど読み込み速度が速くなります。また，PDやDVDなど，他の光ディスクドライブと兼用になっている製品もあります。

大容量記憶メディア（MO，Zip，PD，MD）

これらは，FDのように交換可能な記録媒体（一般にはメディアと呼ばれています）でありながら，100MBから650MBと容量が多いことが特徴です。

データの保管や，FDには収まらないCGやデジタル・ビデオの記録用として使われています。

キーボード

主に文章などを入力するための装置で，非常にたくさんのボタン（キー）が並んでいるのが特徴です。キーの多さから操作が難しい印象を受けますが，文章入力には欠かせません。慣れれば，快適に文章を入力できるようになります。

マウス

平面上の手の動きを忠実に伝える，アナログ的な入力装置です。コードを尻尾に見立てるとその形がねずみに似ていることから，このような名前がついています。現在では，マウスなしのパソコン操作は考えられないほど，重要な入力装置になっています。

ディスプレイ

パソコンから情報をユーザーに伝えるための，出力装置の一種です。家庭にあるテレビに似ていますが，テレビよりもキメ細かい表示を可能にしています。

15～17インチの大きさが主流で，大きいディスプレイほど，細かい表示も見やすくなります。

拡張バス

パソコンの機能を拡張するために，さまざまなボードを取り付ける場所です。PCIバス，Cバス（PC-98シリーズのみ），ISAバス（DOS／Vパソコンのみ）といった種類があります。

Cバス，ISAバスに比べて，PCIバスは高速なデータ転送が可能です。そのため，グラフィック・ボードなど，高速な転送速度が求められる製品は，ほとんどがPCIバスで接続するようになっています。

春の最新パソコンを大紹介

1997春 パソコン・コレクション

インテルのMMX対応Pentium発表を受けて，各メーカーからこの新CPUを搭載したパソコンが続々と発売されています。この春に発売されているパソコンは，MMX対応Pentium，3Dグラフィック・ボード，DVD-ROMドライブというような，新機能を数多く装備しているのが特徴です。

また，NECのCEREB（セレブ）に代表されるような，いわゆるスタイリッシュ・パソコンも多く登場しています。これからのパソコン選びは，機能だけでなくデザインも重要な要素になりそうですね。

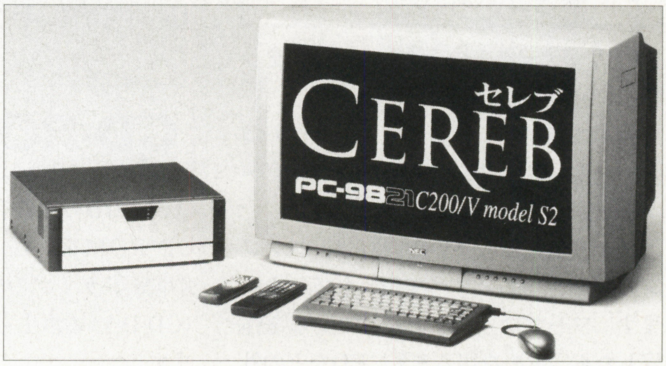
家電感覚で扱えるコンピュータ

NEC
PC-9821 CEREB（セレブ）

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
東北☎022-387-6555
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-930-9821
福岡☎092-262-9800

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/

■ディスプレイ・セットモデル
C200／V（28インチBS内蔵ワイドTV付属）
価格698,000円
C200／C（17インチ・ディスプレイ）
価格498,000円
■単体モデル
C200／V　価格498,000円
C200／C　価格398,000円



『CEREB』はこれまでのパソコンとちがい，インテリアとしても通用するシックなデザインが特徴です。離れて操作できるワイヤレス・キーボードとマウスは，3メートル離れた場所からでも操作できます。TVチューナ内蔵でTVも見られる，まさに家電感覚のコンピュータです。

CPUには，話題のMMX対応Pentium-200MHzを搭載。ワープロ，表計算などのビジネス・ソフトをはじめ，通信ソフト，『電脳戦機バーチャロン』などのゲーム，マルチメディア・タイトルなど，50本以上のソフトが付属しています。さらに上位モデルのPC-9821C200／Vでは，DVD-ROMドライブを内蔵。DVDの美しい映像まで堪能できます。

ディスプレイはセットモデルの他，別売りモデルも用意されています。28インチワイドサイズ，BSチューナ／ステレオ・スピーカを内蔵した『PC-DH28W1』（単体価格220,000円）と，17インチ・ディスプレイ『PC-DH171』（単体価格100,000円）のどちらにするか，設置場所と相談して選びましょう。

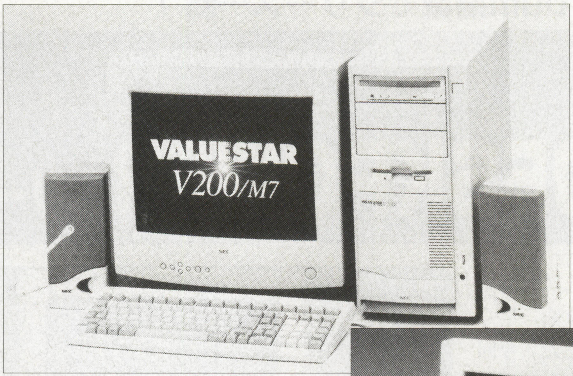
《第1表》CEREBのモデルと主な仕様

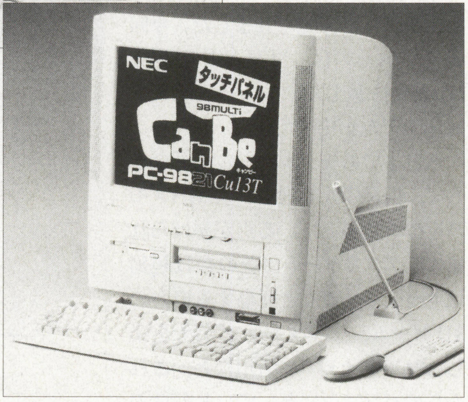
製品名	PC-9821 C200／V modelS2	PC-9821 C200／C modelS1
価格	698,000円	498,000円
CPU	MMX対応Pentium-200MHz	
キャッシュ	32kB（CPU内蔵），256kB	
メモリ（最大）	32MB（128MB）	
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）	
HDD	約3GB	
CD-ROMドライブ	DVD-ROM対応（CD-ROM読み込み6倍速相当）	最大13倍速（平均12倍速）
グラフィック（メモリ）	Trident社製ProVidia9685（2MB）	
サウンド機能	PCM音源（16ビット，44.1kHz），FM音源，MIDI音源（ソフトウェア・シンセサイザ機能，GS，GM演奏モード対応）	
モデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps	
拡張バス数（空き）	PCI×1（0）	PCI×1（1）
ディスプレイ	28インチBSワイド・ディスプレイ・テレビ	17インチ・ディスプレイ
外形寸法（W×D×H）	360×360×120mm	
付属ソフト	56本	54本
備考	TVチューナ／ビデオ・キャプチャ機能搭載，ディスプレイ別売りモデルあり	
	DVD再生機能搭載	

ValueStarもモデル一新　タッチパネルCanbeも登場！

NEC ValueStarシリーズ
価格333,000円～

CanBe (PC-9821 Cu13T／B)
価格348,000円





CEREBの登場に合わせて，MMX対応Pentiumを搭載したValueStar（バリュースター），タッチパネル機能を装備したCanBe（キャンビー）も発表されました。今回登場するValueStarは，MMX対応Pentium-200MHz搭載のV200シリーズと，166MHz搭載のV166シリーズ。デスクトップとミニタワーの筐体で，2製品12モデルが用意されています。さらに，CDに書き込みができるCD-R搭載モデル，デジタル回線で，より高速な通信が行なえるISDNボード搭載モデルなど，装備している機能もさまざまです。用途に合わせて製品を選びましょう。

タッチパネル機能を装備した新CanBeは，Pentium-133MHzを搭載した初心者向け普及モデル。画面に触れて操作ができるタッチパネルは，マウスよりも感覚的にパソコンを扱えます。また，ビデオの映像を取り込めるキャプチャ機能も装備しているので，画像をパソコン上で編集することもできます。

《第2表》新ValueStar／CanBeシリーズの主なモデルとその仕様

製品名	PC-9821V200／M7 modeC,D	PC-9821V166／S5 modelC,D	PC-9821Cu13T／B
価格	590,000円	333,000円	348,000円
CPU	MMX対応Pentium-200MHz	MMX対応Pentium-166MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	32kB（CPU内蔵），256kB		16kB
メモリ（最大）	32MB（128MB）		
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）		
HDD	4GB	2GB	1.6GB
CD-ROMドライブ	CD-R内蔵（読込4倍速／書込2倍速相当）	8倍速	4倍速4連装
グラフィック（メモリ）	マトロックス・グラフィック社製MGA-1064SG（4MB）	左同製品（2MB）	Treident社製ProVidia9685（2MB）
サウンド機能	PCM音源（16ビット，44.1kHz），FM音源，MIDI音源		PCM音源（16ビット，44.1kHz），FM音源
モデム	データ部：33,60bps，FAX部：14,400bps		
拡張バス数（空き）	PCIスロット×2（1），汎用拡張スロット×4（3）	PCIスロット×1（1），汎用拡張スロット×2（1）	拡張スロット×1（1）
ディスプレイ	17インチCRTディスプレイ	15インチCRTディスプレイ	16インチCRTディスプレイ
外形寸法（W×D×H）	439×183×31mm	380×390×150mm	386×430×458mm（ゴム足含む）
付属ソフト	61本		44本
備考	ミニタワー型，ISDNボード搭載モデルあり	デスクトップ型，17インチCRTモデルあり	一体型，タッチパネル搭載

速報 NECから世界最小の液晶モニタ付きデジカメ登場！

NEC Picona（ピコナ）

単体モデル
価格69,800円

ウィンドウズキットモデル
価格79,800円

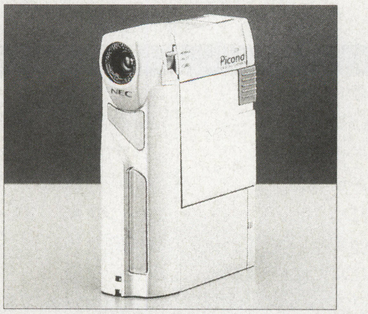
■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
東京☎03-3452-8000

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/

'97年2月現在，液晶モニタ付きデジタルカメラとしては，体積がいちばん小さい製品が登場しました。それがこのNEC『Picona』です（3月14日発売予定）。

幅28×高さ102×厚さ74mmという，胸ポケットに入るサイズを実現（ロングサイズ・タバコをひとまわり大きくした感じ）。重量も185gと軽く，使用感も軽快です。撮像部には，デジカメ専用の35万画素CCDを採用しているので，画質にも期待できるでしょう。注目の液晶ディスプレイは1.8インチで，持ち運びに便利な折りたたみ式で内蔵されています。

記録メディアは，切手サイズの“コンパクトフラッシュカード”を使用。640×480ドットの画像を，標準添付の2MBカードに35枚記録できます。



NECが作るだけあって，パソコンとの連動も強力。単に画像データを転送するだけでなく，WWWブラウザで一覧表示させることも可能になっています。

他にも，接写／連写機能や，単3乾電池2本での動作など，使い勝手も重視。デジカメ購入を考えている人は，ぜひ注目してください！

MMX対応Pentium搭載でシリーズ一新！

富士通 FMV-DESKPOWER（エフエムブイ デスクパワー）シリーズ

■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321

■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/

昨年末にモデルを一新したFMV-DESKPOWERシリーズから，早くも新モデルが発売されました。今回発売されるのは，MMX対応Pentiumを搭載した，マルチメディア対応モデルが中心です。

これまでのモデルからの変更点として，搭載CPUの他に，32MBメモリを標準装備している点が挙げられます。アプリケーションの複数起動はもとより，続々と登場する迫力の3Dゲーム，デジタル・ビデオを楽しむマルチメディア活用など，これからのパソコンにとって，大容量のメモリ搭載は大前提となりつつあります。こうした基本スペックの向上は，ユーザーにとってはうれしいかぎりですね。

豊富なラインアップから キミに最適のパソコンを見つけよう

FMV-DESKPOWERの特徴は，なんといってもそのモデルの多彩さです。今回の新シリーズでも，14機種38モデルが用意されています。これだけのモデル数があれば，自分にピッタリ合ったパソコンが見つかるでしょう。

モデルは，低価格を追求した「スタンダード・モデル」と，高スペック，多機能性を実現した「ハイスペック・モデル」，そして周辺機器を組み合わせた「スペシャル・モデル」の3タイプにわけられています。

スタンダード・モデルとハイスペック・モデルは，搭載CPU，付属ディスプレイ・サイズ，導入されているビジネス・ソフトによってモデルがわかれているので，購入するときはモデルをまちがえないように注意しましょう。ビジネス・ソフトは，ワープロ・ソフトと表計算ソフトの組み合わせで，つぎの三つから選べるようになっています。

- ●一太郎7＋ロータス1-2-3 R5J
- ●OASYS V4.0＋ロータス1-2-3 R5J
- ●Word95＋Excel95

スペシャル・モデルでは，多彩な周辺機器とセットになった製品が用意されています。実務レベルで今すぐパソコンを使いたいという人には，スキャナ＆プリンタがセットになった「SII15P」を，インターネットなど通信を楽しみたい人は，Faxモデムとターミナル・アダプタがそろった「SII16T」，DVDの美麗映像を体験してみたい人は「TII20D」といったように，用途に合わせてモデルを選ぶとよいでしょう。パソコンの活用目的がはっきりしているなら，すぐに使えるスペシャル・モデルの購入がオススメです。

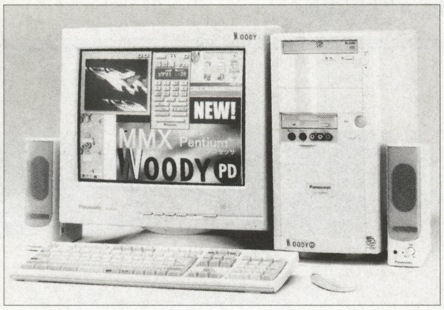
《第3表》FMV-DESKPOWERシリーズ主なモデルとその仕様

製品名	FMV-DESKPOWER SII167	FMV-DESKPOWER TII20	FMV-DESKPOWER SII15P
価格	368,000円	498,000円	313,000円
CPU	MMX対応Pentium-166MHz	MMX対応Pentium-200MHz	Pentium-150MHz
キャッシュ	32kB（CPU内蔵），256kB		16kB
メモリ（最大）	32MB（128MB）	32MB（192MB）	32MB（128MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）		
HDD	2.1GB	3.2GB	1.6GB
CD-ROMドライブ	8倍速	12倍速	8倍速
グラフィック（メモリ）	ATI社製3D RAGE II（2MB）	S3社製ViRGE／VX（2MB）	ATI社製3D RAGE II（2MB）
サウンド機能	SoundBlaster16	SoundBlasterAWE32	SoundBlaster16，ソフトウエアWAVE TABLE
モデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps		
拡張バス数（空き）	PCI×1（1），PCI／ISA×1（1），ISA×2（1）	PCI×2(1)，PCI／ISA×1(1)，ISA×3(1)	PCI／ISA×1（1），ISA×2（1）
ディスプレイ	17インチ	17インチ（ダイヤモンドトロン）	15インチ（一体型）
外形寸法（W×D×H）	410×441×416mm	412×420×422mm	390×403×346mm
付属ソフト	29本		34本
備考	15インチモデル，Pentium搭載モデルあり	PentiumPro搭載モデルあり	カラー・スキャナ＆インクジェット・プリンタ付属

WOODYシリーズにMMX対応Pentium搭載モデルが登場！

松下電器産業
ウッディーピーディー WOODY PD

価格425,000円
ディスプレイセットモデル
価格518,000円



国内のDOS／Vパソコン・シリーズとして，定着した感のある松下の「WOODY」シリーズ。PDドライブやタッチパネルの搭載など，モデル・チェンジのたびに新しい機能を意欲的に取り入れているのが特徴です。その証拠に，今回登場の新モデル「CF-200PDX」でも，新技術を積極的に導入しています。

新モデルでは，MMX対応Pentium-200MHzを搭載。これからの主流となるMMX技術に素早く対応しています。また，さまざまな周辺機器を接続できるUSBを装備。現段階ではUSB接続対応の周辺機器は登場していませんが，これからの展開が非常に注目されています。

さらに，WOODYの環境をより充実させる周辺機器として，DVD／DVD-ROMの利用を可能にするDVD-AVキット『CF-200AVK』（価格130,000円）の発売が3月に予定されています。

現在松下では，WOODYをより楽しく活用するキャンペーンを実施中。4月15日までにCF-200PDXを購入した人に，セガが開発した話題のMMX対応ゲーム『電脳戦機バーチャロン』と，ローランド開発のMMX対応ソフトウエア・シンセサイザ『バーチャル・サウンド・キャンパス』をプレゼント。話題のMMX技術を体験できるチャンスです。また，インターネットが10時間無料で楽しめるソフトも付属。8月15日までに，対象となっているプロバイダに接続すれば，電話料金のみでインターネットが一定期間楽しめます。

■問い合わせ先
WOODYサポートセンター
仙台☎022-225-3708
東京☎03-3438-2820
大阪☎06-906-5694
福岡☎092-414-3007

■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html

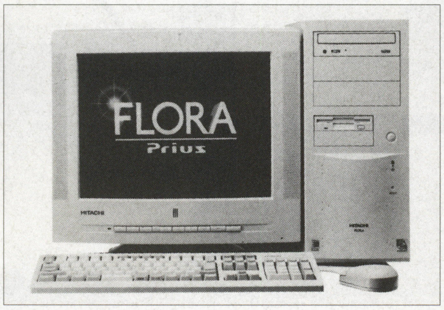
《第4表》WOODY PD「CF-200PDX」の主な仕様

製品名	WOODY PD（CF-200PDX）
価格	425,000円
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ	32kB（CPU内蔵），256kB
メモリ（最大）	32MB（192MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	2.56GB
CD-ROMドライブ	PDドライブ（CD-ROMドライブ利用時は6倍速）
グラフィック（メモリ）	S3社製ViRGE DX（2MB）
サウンド機能	16ビット，44.1kHz PCM音源／FM音源（SoundBlasterPro互換）
モデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
拡張バス数（空き）	PCI×3（1），PCI／ISA×1（1），ISA×2（0）
外形寸法（W×D×H）	191×455×401mm
付属ソフト	39本
備考	ディスプレイ・セットモデルあり（価格518,000円）

FLORAに最新技術を詰め込んだミニタワーモデルが登場

日立
フローラプリウス FLORA Prius
シリーズ（FLORA Prius PR-TF4P-17）

オープン価格



3年間の無償保証や，平日夜10時まで受け付けてくれる安心コールセンターなど，心強いサポート体制を用意している日立から，FLORA Priusの最新モデルが登場しました。マルチメディア機能が非常に充実しているのが，今回のモデルの特徴です。

多様な光ディスクに対応できるよう，DVD-ROM，PD，CD-ROMの光ディスク・ドライブを装備したモデルをそれぞれ用意しました。16倍速のCD-ROMドライブ，650MBの記録が可能なPDドライブ，そして片面で4.7GBもの容量を持つDVD-ROMと，同じ光ディスクでもその特徴はさまざまです。用途に合わせて，最適な光ディスク・ドライブを選ぶとよいでしょう。

グラフィック・ボードには，ビデオ入力機能を備えたカノープスの製品『PowerWindow（パワーウィンドウ）3DV4MC』を装備。ビデオカメラで撮影した映像などを，パソコンに取り込んで活用することができます。

ソフトでは，一太郎8など最新のビジネス・ソフトの他，電子アルバム・ソフトや簡易ビデオ編集ソフトといった，取り込んだ画像を活用できるツールがあらかじめ導入されています。パソコンをマルチメディア方面に使いたい人は，まずはこれらの付属ソフトで体験してみると良いでしょう。

搭載CPUは，もちろんMMX対応Pentium。MMX技術に対応したソフトはまだ少ないですが，付属のMMX技術対応MIDIファイル再生ソフトウエア『YAMAHA Soft Synthesizer S-YXG50c』で，その実力の片鱗を見ることができます。

■問い合わせ先
FLORA安心コールセンター
☎0120-8855-96

■ホームページ
http://www.hitachi.co.jp/index-j.html/

《第5表》FLORA Priusシリーズ主なモデルとその仕様

製品名	FLORA Prius PR-TF4P-17
価格	398,000円（ダイレクト価格）
CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ	32kB（CPU内蔵），256kB
メモリ（最大）	32MB（64MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	3.2GB
CD-ROMドライブ	PDドライブ（CD-ROMドライブ利用時は6倍速）
グラフィック（メモリ）	S3社製ViRGE（4MB）
サウンド機能	ステレオ16ビット，44.1kHz（SoundBlaster16互換）
モデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps
拡張バス数（空き）	PCI×3（2），PCI／ISA×1（1），ISA×2（1）
外形寸法（W×D×H）	186×475×430mm
付属ソフト	18本
備考	CD-ROMドライブ・モデルあり

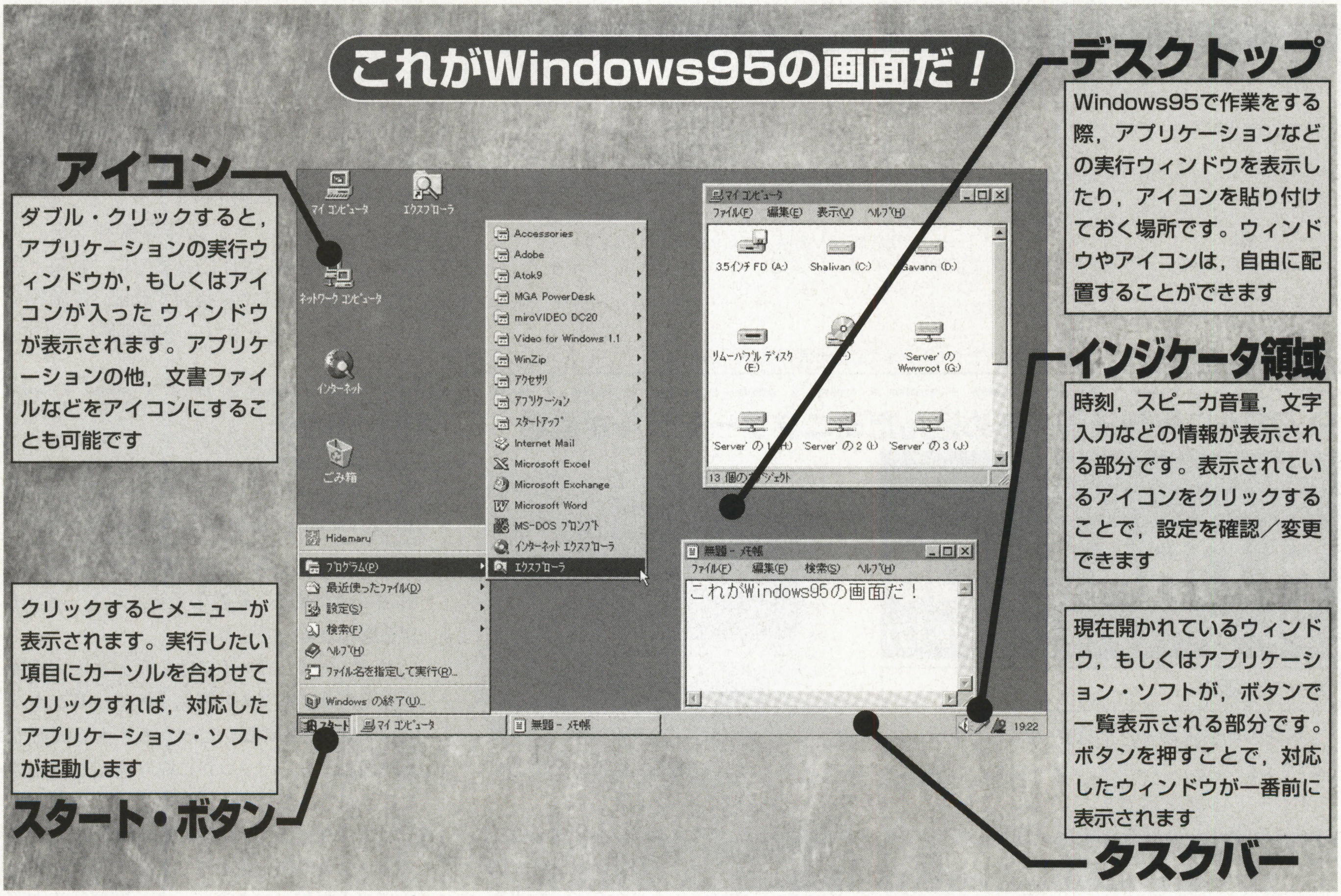
パソコン操作基本中の基本

マウス操作を覚えよう

はじめてパソコンに触れる人にとって，操作はとまどうことばかり。これからパソコンを利用するのなら，せめて基本操作はスムーズに覚えておきたいですよね。

パソコン操作の中でも，マウスの扱いは非常に重要です。マウスを快適に扱えるかどうかだけでも，操作の快適さはグッとちがってきます。

マウスの扱いかたを覚えて，パソコンの基本操作をマスターしましょう！



カーソルはマウスで動かそう

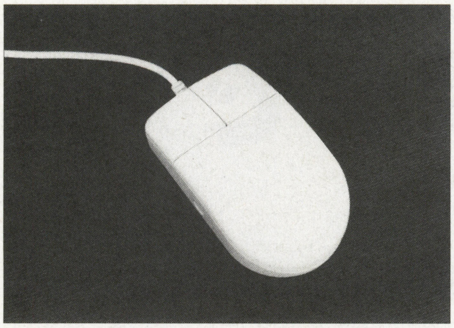
ほとんどのパソコンには，基本ソフトとしてWindows95があらかじめ導入されています。ここでは，Windows95におけるマウスの基本操作を紹介しましょう。

パソコンの操作で最初に触れるのが，マウスという入力機器です（**写真1**）。

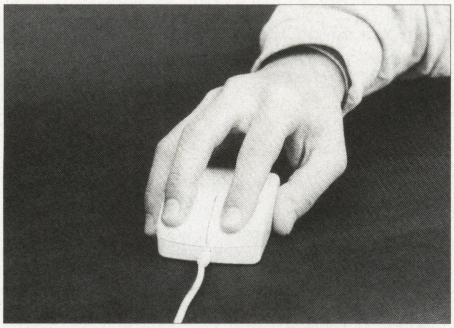
手の平でマウスを包むように乗せ，人差し指と中指がちょうどボタンの上にくるようにします。マウスに手を預けてしまうのはなく，指でマウスを軽く挟むようにすると良いでしょう（**写真2**）。

マウスの下部にはボールが内蔵されており，このボールの動きと連動して，画面のカーソルが動きます。右にマウスを動かせばカーソルは右に，左に動かせばカーソルは左に移動するわけです。マウスのボールは，デスクの上を転がることでカーソル移動を入力しているので，操作時はデスクからマウスを離さないようにしてください。

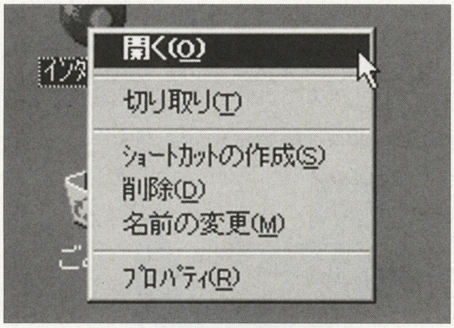
デスクが狭くて自由にマウスを動かせない場合などは，移動したらマウスを持ちあげ，もとに位置にもどして操作すれば，カーソルを移動できます（**第1図**）。



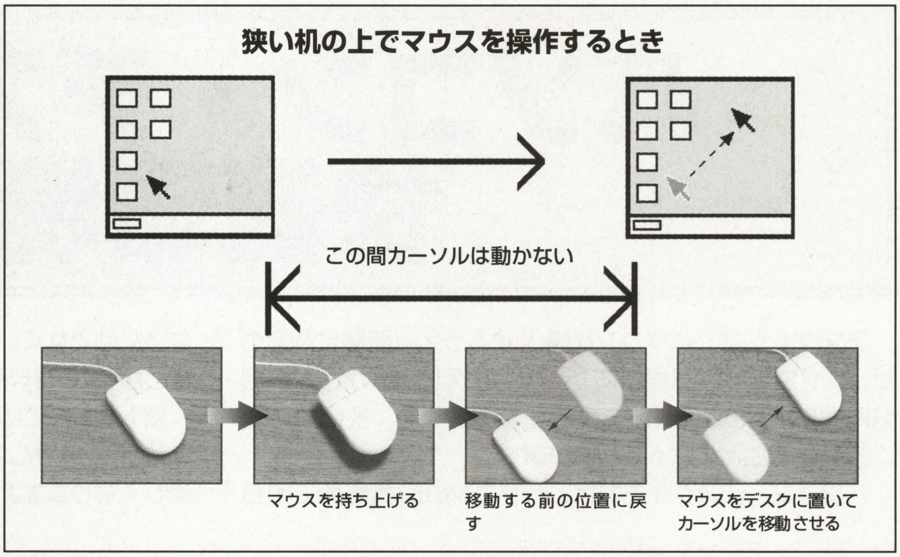
《写真1》これがマウス。デスクトップ・パソコンには，かならず付属している，必須の入力機器だ



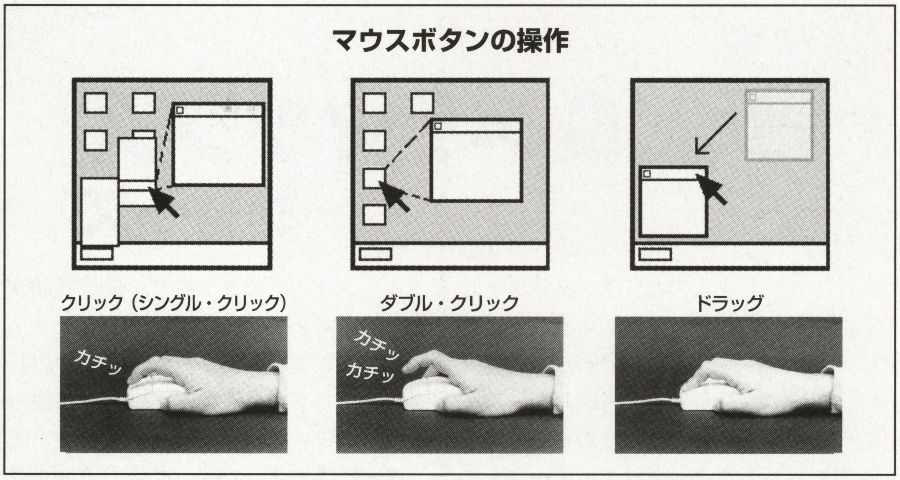
《写真2》マウスに手を乗せるのではなく，軽く添える感じで操作する



《写真3》右ボタンをクリックすることで登場する“ショートカット メニュー”



《第1図》狭い場所でマウスを操作する場合は，いったんデスクからマウスを離すようにすると，比較的自由にカーソルを移動できるぞ



《第2図》マウスボタンの基本操作は，シングル・クリック，ダブル・クリック，ドラッグの三つ。ぜひマスターしよう

ボタン操作を使いわけよう

マウスでとくに重要なのは，上部にある左ボタンを押す操作です。これには，ボタンを一度押すシングル・クリック（一般には単にクリックと呼ばれます），ボタンをチョンチョンと2回連続で押すダブル・クリック，ボタンを押しっぱなしにし，移動させるドラッグという操作があります（**第2図**）。

シングル・クリックはスタート・ボタンからアプリケーションを起動させるときに，ダブル・クリックはデスクトップ上のアイコンを起動させるときに，ドラッグは，ファイルの移動やウインドウの表示位置を変更するときなどに必要とする操作です。ドラッグは，アイコンかウィンドウ上部のタイトル・バーにカーソルを合わせることで，可能になります。

ショートカット メニューを使いこなそう！

ところで，マウスにはたいてい二つのボタンが用意されていますが，残ったもう一方の右ボタンはどのようなときに利用するのでしょうか？

右のボタンは，多くの場合“ショートカット メニュー”を呼びだすのに利用されます。ためしに，デスクトップ上のアイコンにカーソルを合わせ，マウスの右ボタンをクリックしてみましょう。

写真3のようなメニューが表示されました。これが“ショートカット メニュー”です。クリックした部分に対して，実行できる命令がまとめて表示されています。ショートカット メニューは，クリックする位置によって内容が異なるので，いろいろな場所でためしてみると良いでしょう。

ちなみに，アイコンのショートカット メニューには，［開く］という，そのアイコンを実行する内容の項目が用意されています。ダブル・クリックがうまくできない人は，ショートカット メニューから実行させるのもよいでしょう。

パソコンを使うスペースを確保しよう

パソコン・デスクで快適環境

デスクトップ・パソコンを購入するうえで問題になるのが，パソコンの設置場所です。購入まえにあらかじめ設置場所をきめておかないと，床に直接置いたり，狭い机の上に設置することになってしまいます。

パソコン・デスクがあれば，パソコンの設置場所に困らないだけでなく，必要な周辺機器やソフトをまとめておくことができ，非常に効率的です。

新しくパソコンを購入するなら，パソコン・デスクもぜひ一緒に用意しましょう。パソコンに向かうのが，もっと楽しくなりますよ。

インテリアとしてスマートに使う

コクヨ ベジェ＆メディックスシリーズ

■問い合わせ先
コクヨ　お客様相談室
☎0120-201594

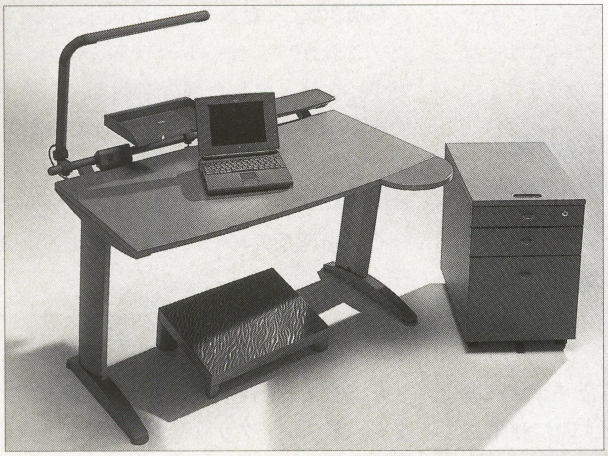
■ホームページ
http://www.egg.or.jp/kokuyo/

ここで紹介するのは，インテリアとしても通用しそうなパソコン・デスク『ベジェ』(セット価格161,800円)です(**写真1**)。四つのコンセントを内蔵しているほか，接続コードをまとめておくための収納棚を装備。なんとマウス・テーブルまで用意されています。

現在コクヨでは，パソコン・デスクを購入した人を対象に，液晶テレビやデジタル・スチル・カメラなど，豪華賞品が当たるキャンペーンを実施中です。

それだけではありません。コクヨでは，これらのパソコン・デスクを実際に使ってくれるモニターを募集しています。モニター募集については，電話で質問を受け付けているので，モニター希望者はまずはそちらへ連絡してください。

さらに今回，このモニター・キャンペーンを記念して，パソコン・デスク「タイピングテーブル」(**写真2**)を，抽選で1名の読者にプレゼント！　このパソコン・デスクがほしい人は下記の応募要項に従って応募してください。



《写真1》コクヨのスタイリッシュ・パソコン・デスク『ベジェ』。デザインはもちろん，機能も一級品だ

《写真2》読者プレゼントの対象製品『タイピングテーブル』。今すぐ応募しよう

コクヨ モニター・キャンペーン記念読者プレゼント 応募要項

応募方法：ハガキに，郵便番号，住所，氏名，年令，職業，電話番号を明記のうえ，下記のあて先までお送りください。

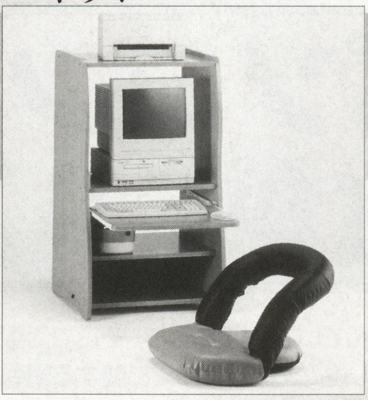
あて先：〒107東京都港区南青山2-19-3サザンキャッスルビル3F
(株)ベクトル内「コクヨ　プレゼント（マイコンBASICマガジン)」係
※雑誌名は，かならず記入してください。

締切：3月31日（当日消印有効）
当選者発表：製品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

座椅子にすわってのんびりインターネット

シグマA･P･Oシステム販売
PWTシリーズ

自分の部屋は洋間？それとも和室？フローリングにも畳にも映える，座椅子タイプのおしゃれなパソコン・デスク。それが，シグマのパソコン・デスクPWTシリーズです。畳や床に座って，ゆったり気分でパソコンを楽しめます。天板にプリンタをおける『PWT-430W』（価格19,800円）は省スペース向け。オープンタイプの『PWT-220I』（価格16,800円）なら，コーヒーを飲みながらのんびりとインターネットが楽しめそうですね。ただし，座椅子『SET-200』（価格12,000円）は別売りなので，注意してください。



▲木目調の『PWT-430W』（価格19,800円）。プリンタの他，ソフトなども収納できる

■問い合わせ先
シグマA･P･Oシステム販売
☎03-3864-4600（代表）

▲オープンスペースの『PWT-220I』（価格16,800円）テーブルが広いので，資料を広げながら作業を進められる

今どきの学習机は超高性能！

くろがね
くろがね学習家具シリーズ

最近の学習机はさまざまな工夫をこらし，まさに一生使えるほどの多機能性を備えるほどになりました。

まず目を引くのが，パソコンを設置できるように設計されている点です。キャビネット下部にローラーを取り付け，自由に動かせるようになっています。将来パソコンを購入したとき，机の上を必要以上に占領されずに済みますね。

購入当時は学習机として，パソコンを購入したら，勉強もパソコンも楽しめる総合デスクとして，そして将来は，パソコン・デスクとして，3段階の活用ができるわけです。

写真の『PMW-98』の価格は113,000円とちょっと高価ですが，新生活をはじめるのなら，コレくらいのデスクは用意しておきたいですね。

■問い合わせ先
くろがね　リビング家具販売部
☎059-237-4110

▲最新の学習机，くろがねの『PMW-98』（価格113,000円）。自由に移動できるキャビネットが最大の特徴

パーツを組み合わせて自分だけのパソコン・デスクを構築

綾野製作所
パソコン・デスクシリーズ

綾野製作所から発売されているパソコン・デスクは，机本体や引きだしのキャビネット部分，イスや棚など，机の各パーツを自由にコーディネートできるのが特徴です。一般にパソコン・デスクと聞くと，フレームで構成された無骨なイメージを思い浮かべますが，綾野製作所が提供するパソコン・デスクはちがいます。オシャレで，非常に機能的なのです。

パソコンは毎日使うだけに，その環境は使いやすいようにしておきたいものです。綾野製作所のパソコン・デスクなら，そうしたユーザーの要求にばっちり応えてくれますよ。

■写真パーツ構成
デスク：DR-120DF（価格40,000円）
キャビネット：DR-73SR（価格28,000円）
チェア：T-7100GK（価格23,000円）

■問い合わせ先
綾野製作所
☎0877-98-2311（代表）

▲構成パーツを自由に組み合わせられる綾野製作所のパソコン・デスクシリーズ

インターネットで情報をGET！

パソコンで アパートさがし＆友達づくり

新天地で生活をはじめる人にとって，住んでいる地域や地元の情報は，細かくチェックしておきたいものです。しかし，何もしないでいては，入ってくる情報も入ってきません。どうすれば，情報を手軽に入手できるでしょうか。

そこで活躍するのがインターネット。地域情報や出身地に関する情報などを，手軽に取り寄せることができます。

ここでは，地域情報の収集に役立ちながら，交友関係を広げられるホームページを紹介しましょう。

今からでも間にあう！不動産情報を検索できるホームページ

アットホームホームページ

http://www.athome.co.jp/

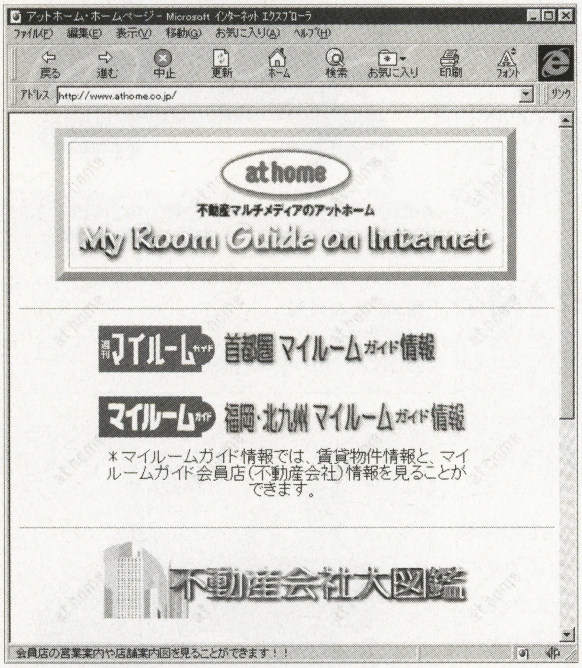
管理者：アットホーム株式会社　情報システム企画室

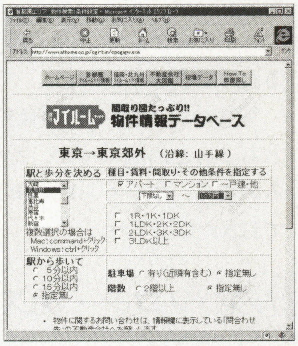
新生活をはじめる際，一番大変なのが引っ越し先の物件探しです。進学する大学や就職先が家から遠い場合は，目的地に近い場所にアパートなどを借りなければなりません。

住んでいる場所と引っ越し先が同一県内なら，物件を探すのはまだ容易ですが，大阪から東京へというように，長距離の引っ越しとなるとそうはいきません。雑誌などの情報では気に入った物件が見つからず，時には引っ越し先に事前に行って，地元の不動産会社に探してもらう場合もあります。

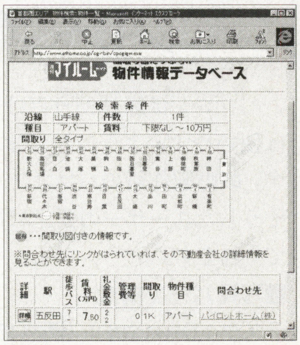
そんな手間も，インターネットを利用すれば一気に解消できます。この「アットホームホームページ」なら，自宅にいながら物件を探すことができるのです。

用意されている物件は首都圏と福岡・北九州エリア。最寄りの駅や沿線，賃料といった，物件を選ぶ際の条件を選択すれば，あとはボタンを押すだけでその条件に見合った物件を検索してくれます。いろいろ条件を変えて，お気に入りの物件を見つけましょう。





▲ホームページで不動産物件を検索できる。いろいろと条件を入力して，お気に入りの物件を探そう



▲電波ビルのある五反田付近を検索したら，こんな物件が見つかったぞ

アットホームさんから一言

アットホームのホームページでは，首都圏，福岡・北九州エリアの賃貸情報を提供しています。データは，賃貸住宅情報誌「マイルームガイド（首都圏，福岡は毎週水曜日，北九州は毎月5日・20日発売）」の掲載物件です。最寄りの駅や賃料などの条件検索ができるうえ，間取り図付きの詳細情報も見られます。週1回のデータ更新で，いつでも新鮮な情報を提供。さらに，不動産会社（マイルームガイド会員店）の情報も見ることができます。物件を探す際，また不動産会社への訪問日時の指定などにご利用ください。

この他にも，全国の不動産会社が探せる「不動産会社大図鑑」，首都圏の家賃相場などがわかる「不動産相場データ」，契約手続きや引越しの仕方などがわかる「How to部屋探し」など，役立つ情報が満載です。

地域情報を手に入れよう

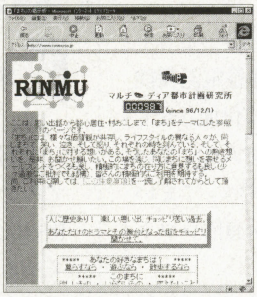
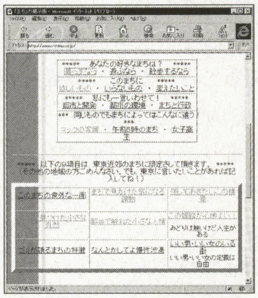
「まち」の掲示板

http://www.rinmu.co.jp

管理者：マルチメディア都市計画研究所

「まち」の掲示板は，寄せられた地域情報で構成された，ユーザー主体のホームページです。ここでは，まちで起こった小さなドラマ，自分だけが知っている名所など，そのまちの人ならではの地元話が見られます。

項目を細かく見ていけば，自分が住んでいるまちの紹介が見つかるかもしれません。自分で書き込みをして，地元の紹介をしても良いですね。

▲まちに関するさまざまな情報を，見たり投稿したりできるぞ

リンク集には，同じくユーザーが登録した，自治体が運営するホームページなどが紹介されています。どれも地方色が強くでていて，そのまちの様子を知るのにピッタリです。

マルチメディア都市計画研究所さんから一言

まちには，さまざまな価値観が共存し，ライフ・スタイルの異なる人々が生活しています。その人たちは，まちに対する想いもそれぞれ持っているはずです。そうした，まちへの想いを自由に語っていただく場として，このホームページを用意しました。皆さんの積極的なご利用をお待ちしています。

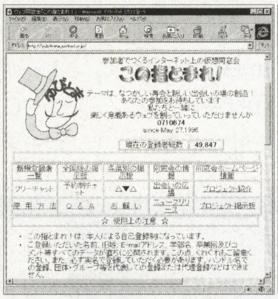
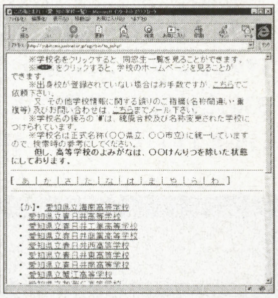
全国に散らばった友達がここに集合！

この指とまれ！

http://yubitoma.justnet.or.jp/

制作者：この指とまれ！プロジェクト　代表者：小久保　徳子

「この指とまれ！」は，全国に散らばった同窓生を捜すのに，大変便利なホームページです。全国の中学や高校，大学の同窓生一覧ページが用意されており，登録した人たちの名簿が見られます。もちろん，新たに登録することも可能です。出身校のページに，自分が卒業した年や学科，メールアドレスなどを入力するだけでOKです。もしかしたら，同じ学校で学んだ友達が，このページを見てメールを送ってくれるかもしれませんよ。

▲都道府県別に中学，高校などが一覧表示される。キミの学校はあるかな？

また，同窓会開催のお知らせや，情報交換の場も用意されています。再会だけでなく，新しい出会いも楽しめますね。

小久保さんから一言

「この指とまれ！」は，全国の大学から高校までのすべてを網羅し，インターネットにおける同窓生名簿を創りあげるという，壮大なプロジェクトです。

同窓会の幹事さんには，自動ホームページ作成機能（ウェブビルダー）を提供しており，簡単に同窓会ホームページを開設できるようにしています。

近くでインターネットを楽しんでる人を知りたい！

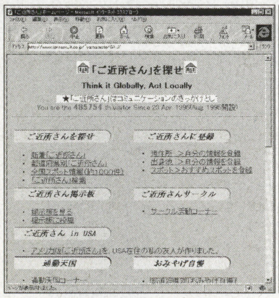
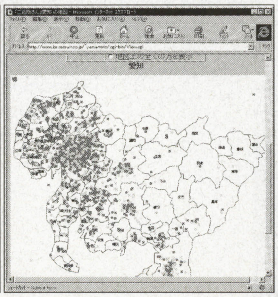
ご近所さんを探せ

http://www2.isr.recruit.co.jp/~yamamoto/GKJ/

管理者：山本高志

山本さんが運営する「ご近所さんを探せ」は，その名のとおり，近所でインターネットを楽しんでいる人を見つけられるホームページです。身近にインターネットを楽しんでいる人を見つけたら，メールを送って友達になりましょう。

新規登録は，氏名，パスワード，コメントを入力し，住んでいる場所や出身地の地図にマーキングをするだけ。非常に簡単に登録できます。

▲自分が住んでいる辺りをクリックすると，近所でインターネットを楽しんでいる人たちが表示される

この他にも，掲示板，サークルの紹介コーナーなども用意されており，インターネットで交友関係を広げるのに，最適のホームページといえるでしょう。

山本さんから一言

「実はあの人とは実家が近かった」，「だれか近所でネットやってる人を探したい」などなど，あなたの「ご近所さん」を探してみよう!! 思わぬ発見があるかもしれませんよ。

もちろんあなたも登録できます。このホームページで，みなさんのご近所さんネットワークをぜひ広げてください。

短期集中連載 ポケベルや携帯電話に伝言転送もできる！

「まいとーく PC ホン」でパソコンを高性能多機能留守番電話にしよう

◆丹治 佐一◆

まいとーく PC ホン
発売元：インターコム
対応機種：Windows95 ／ 3.1
価格：14,000 円
対応ボイスモデム：
インターコム「myMODEM336」，
沖電気工業「PC&TEL カード A」

パソコンに接続されている“モデム”は，パソコン通信やインターネットで活躍している周辺機器ですが，このモデムを多機能の留守番電話や伝言BOX機能を搭載した電話機にしてしまうソフトを紹介しましょう。

パソコンが留守番電話になる!?

モデムはパソコンのデータを電話回線に送り込むためにデジタル・データを音のデータに変換するための周辺機器です(当然，逆に相手から送り返されてくる音のデータをデジタル信号に戻す機能もある)。通常，電話をかける場合はモデムに接続されている電話機を利用してダイアルします。

パソコン通信やインターネットで電話をかけているのに，通常の電話として利用する場合には，モデムに接続されている電話機で電話をかけるというのはなんか変ですね。

そこでパソコン通信やインターネットを楽しみながら，多機能留守番電話機能や伝言BOX機能をパソコンに付加させてしまうというのがインターコムの「まいとーくPCホン」(**写真1**) です。“まいとーく”というと，パソコン通信ソフトではおなじみですね。

この「まいとーくPCホン」にFAX送受信ソフトの「まいとーくFAX2」を付加させることで，留守番電話からFAX送受信まで多角的なモデムの利用ができるのです（これは，次号で紹介）。

なお，「まいとーくPCホン」を利用するにあたっては，音声をデジタルの音データとして取り込む機能をもったボイス(Voice:声)モデムを使用する必要があります。「まいとーくPCホン」では，外付けのインターコム製の「myMODEM 336」と沖電気工業製のPCMCIAタイプ「PC&TELカードA」が利用できます(**写真2**)。

ボイスモデムの取り付け

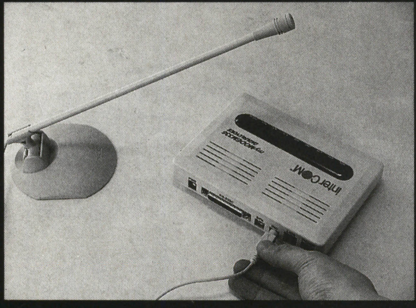
今回は，「myMODEM336」を使用してみました。パソコン本体とモデムとはRS-232Cケーブルで接続します。ボイスモデムといっても特殊なケーブルではなく通常のRS-232Cケーブルが利用できます。

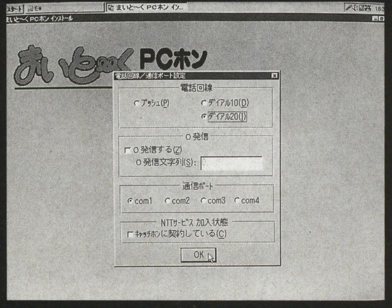
筆者の使用しているDOS/Vパソコン(Compaq PRESARIO 9650)には，すでにボイスモデムが内蔵されています。調べると内蔵モデムはRS-232Cポートの“Com2ポート”に接続されているため，端子として出ているポートは“Com1ポート”ということがわかりました。そこでその端子にモデムを取り付け，インストール時に「電話回線/通信ポート設定」を“Com1”ポートとすれば問題なく内蔵モデムと喧嘩することもなく利用でき

≪写真1≫パソコンを高性能多機能電話機にしてしまうインターコムの「まいとーくPCホン(14,000円)」

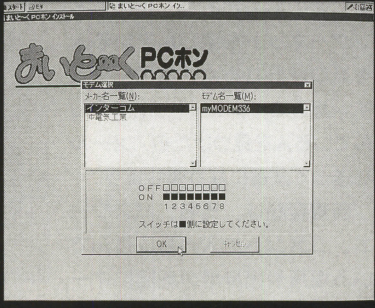
≪写真2≫使用するモデムは，専用のボイスモデムが必要。写真はInterCOMのDATA/FAX/VOICEモデム「myMODEM336」

≪写真3≫myMODEM336の後部のようす。通常のRS-232C端子以外に，マイク端子やスピーカ端子がある

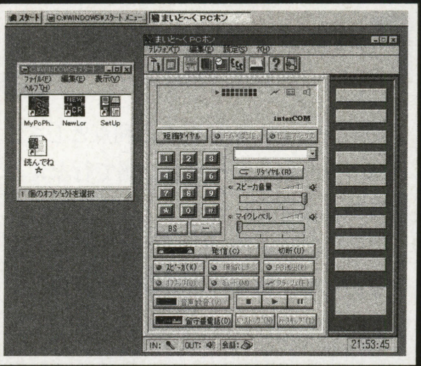

≪写真4≫モデムにマイクを接続することで音声をパソコンの中に入れることができる



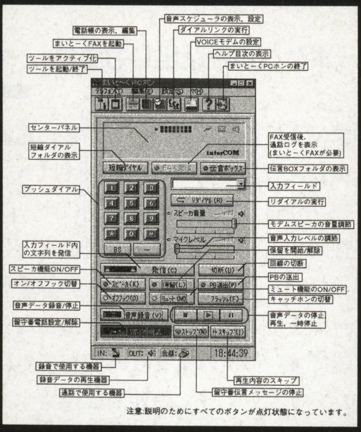
≪写真5≫インストール中のようす。モデムが接続されているcomポートの番号などを設定



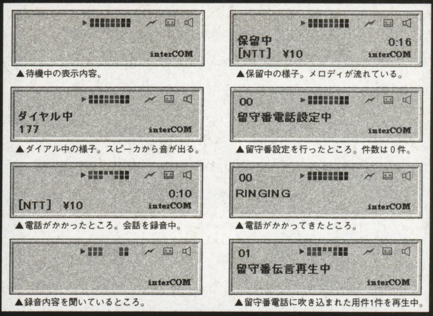
≪写真6≫使用するモデムを選択。表示される内容にモデムを設定する



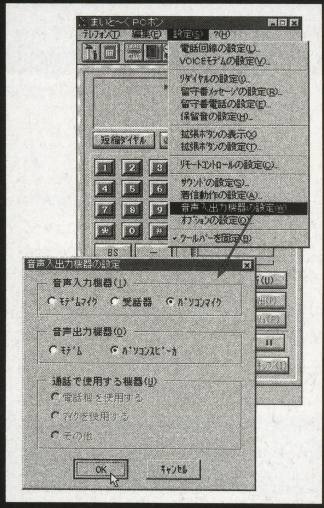
≪第1図≫まいとーくPCホンが立ち上がったところ（拡張ボタンを表示させています）



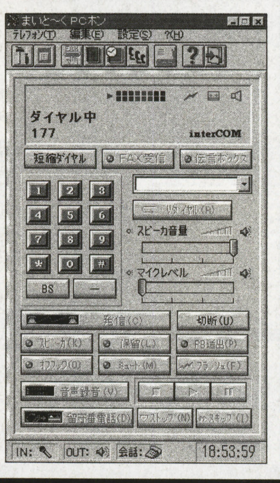
≪第2図≫まいとーくPCホンの操作画面内容



≪第3図≫センターパネルの表示部分の内容。液晶タイプの表示を選択しています



≪第4図≫使用する音声入出力機器を選択する



≪第5図≫実際にダイアルをしているところ。10キーやマウスでダイアル操作ができる

ました。

あとは，電話回線をモデムのLINE端子に接続し，電話機をモデムのPHONE端子に接続すれば完了です。

マイクをボイスモデムに接続

ボイスモデムには，ボイスモデムの特徴でもある“マイク（MIC）”端子が装備されています。留守番電話などの応答メッセージを録音するときなどに利用するマイクをその端子に接続しておきます。

SPK端子にはスピーカが接続できます。相手の会話の声などをモデム内蔵のスピーカからではなく，外付けスピーカから出力したいときに接続します（**写真3**）。

これらの入出力機器の設定は，「まいとーくPCホン」の設定メニュー中にある“音声入出力機器の設定”で指定します（モデムマイクにする）。

サウンドブラスターなどの音源ボードが装着されていれば，外部からの音がパソコンに取り込めるはずです。もし，可能であればそのボードやパソコン本体のマイク端子にマイクを接続することもできます（**写真4**）。

この場合，“音声入出力機器設定”でパソコンマイクを選択します。同様に音声を聞くためのスピーカも本体側を選択するのであれば，“パソコンスピーカ”を選択します。

パソコンが電話機に

まいとーくPCホン（以下PCホン）を立ち上げると，液晶表示のイメージの多機能電話機画面が表示されます。上部にはツールバーやいろいろな情報が表示されるセンターパネルがあり，プッシュホンのボタンなどが並んでいます。スピーカやマイクの音量調節つまみや留守番電話にするためのボタン，通話内容を録音するためのボタンや録音内容を聞くためのボタンなどがあります。

一番下には，音声入出力機器で設定した入力と出力，会話で利用する機器のアイコンが表示されています。

それでは，実際に電話をかけてみることにしましょう。ダイアルは，パソコンのキーボードの数字が並んだ10（テン）キーやマウスを使って“PCホン”画面に表示されている10キーを直接押しても構いません。

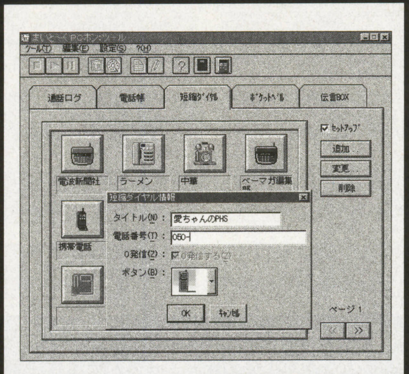
電話番号を押すと，その内容は入力フィールドに現れ，良ければ“発信”ボタンを押すことでその電話にダイアルします。相手とつながると，その声はスピーカから聞こえてきます。時報や天気予報などはこれで十分です。

会話を行なう場合は，モデムに接続されている電話機の受話器を上げて会話をします。受話器を降ろせば，回線が切れます。故意に切りたければPCホン画面の“切断”ボタンを押します。

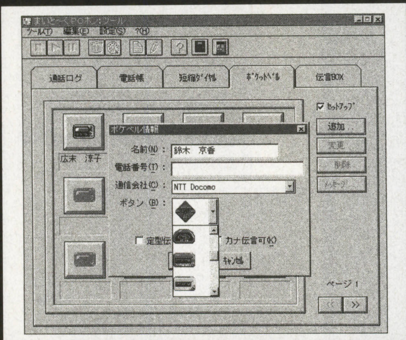
一度ダイアルした内容は，リダイアル内容として，登録されます。この内容はパソコンの電源を切っても覚えているため何度でも電話する場合に便利です。入力フィールド横の矢印をクリックすると，今までにかけた内容が表示されますから，それを選択してもリダイアルされます。

通常PCホンは，ソフトを起動させておき，ウィンドウを閉じておくと電話がかかってきたときに，オープンします。電話のベル音を設定，たとえば鼓などの音にしておくと，ポンポンと鳴っておもしろいですよ。

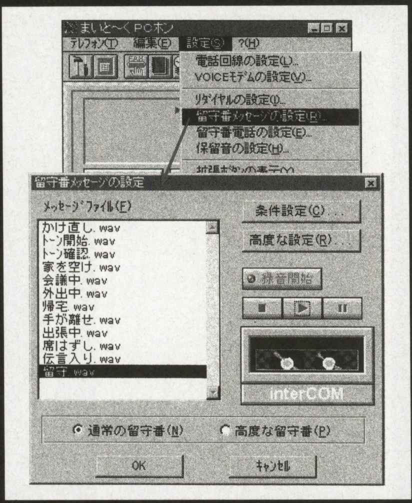
また，会話中の内容を録音することもできます。PCホン画面下部にある“音声録音”ボタンを押すと，会話中の内容が録音されます。これは，通話ログにも登録されるので，あとから何度でも聞くことができます。明日の天気予報の内容とか，打ち合わせ内容など，慌ててメモを取らなくてもよいので便利です。



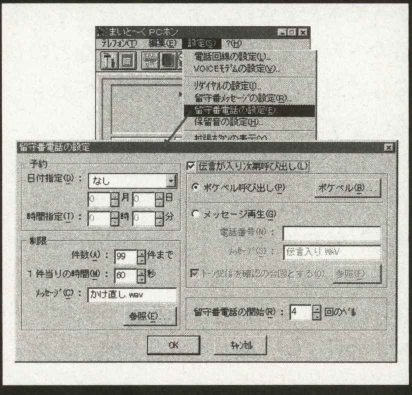
≪第6図≫短縮ダイアルの設定画面。好みのアイコンをボタンに割り当てられる



≪第7図≫ポケベル登録で短縮ダイアル同様にポケベル連絡も簡単



≪第8図≫留守番電話の応答メッセージを選択しているところ。録音もできる



≪第9図≫留守番電話の設定画面。自動的に留守番電話にしたりポケベル呼び出しも可能

ポケベル呼び出しも簡単

頻繁にかける相手へは，電話帳に電話番号などを登録しておくのが便利です。グループ登録しておけば，例えばキャンプの仲間やクラブの仲間など目的ごとにグループでくくることで，同一の録音メッセージをその仲間に自動的に送ることも可能です。「xxの集まり時間が変更になった」など，すべての仲間に連絡する手間が自動的に行なえます。

さらに短縮ダイアルへ登録しておけば，ワンタッチでダイアルさせることもできます。ラーメン屋などの出前先などの登録に便利です。

また，ポケベルへのダイアルも短縮ダイアル同様に行なえます。

センターパネル下の“短縮ダイアル”ボタンを押せばツールが起動します。短縮ダイアル画面が開いていますから，必要な相手のボタンを押せば即座にダイアルされます。ポケベルの場合は，同様にオープンしたウィンドウで“ポケベル”を選択すればOKです。

あらかじめ登録しておいたカナのメッセージを選択すれば，相手のポケベルにカナのメッセージが送れます。

便利なのは，メッセージの登録がとても簡単なことです。

文字を数値に直す面倒な作業から開放され，直接ワープロのようにカナの文章で直接打ち込めます。使用している相手のポケベルのカナ変換表を登録しておけば確実に数値に直してくれます。

パソコンを留守番電話にしてみよう

ボイスモデムを利用する利点として，音声のやり取りがパソコン側で行なえる点にあります。

“まいとーくPCホン”では，その機能を生かして，留守番電話機能を実現しています。

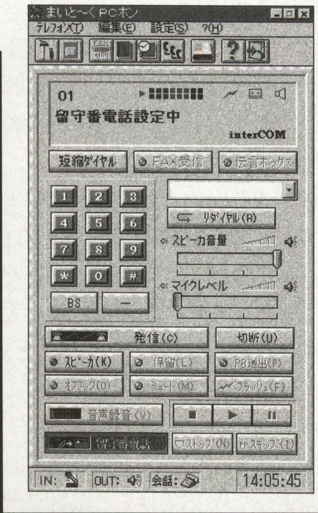
留守番電話の利用には，電話を受け取ったときに流す「応答メッセージ」を用意する必要があります。PCホンにはすでに留守番メッセージが登録されていますから，それを選択して利用したり，オリジナル・メッセージを録音して使用することができます。

留守番電話として動作させるための日付などの予約機能や，伝言が入ったらポケベルを呼び出すことも可能です。

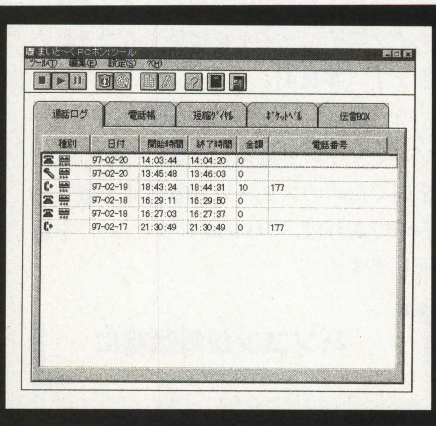
実際に利用してみましょう。応答メッセージや留守番電話の開始のベル数を設定したら，あとはPCホン画面下部にある“留守番電話”ボタンを押せばOKです。指定した回数だけ電話のベルが鳴ると，PCホンが電話を取り，指定した応答メッセージを流します。

ピー音が流れると，相手のメッセージの録音を開始します。録音されたメッセージの回数はパネル部分に数で表示されます。応答メッセージを聞くには，“留守番電話”ボタンを再度押して解除すれば自動的に流れます。

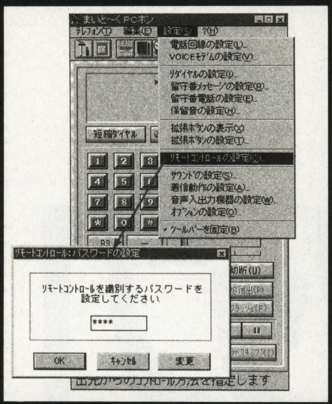
再度聞く場合は，通話ログを選択して聞きます（メッセージが吹き込まれた日付や時間が登録されている）。



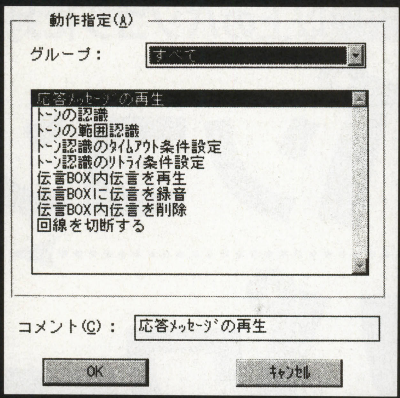
《第10図》画面下部の留守番電話のボタンを押して留守番電話にする。用件が1件入った



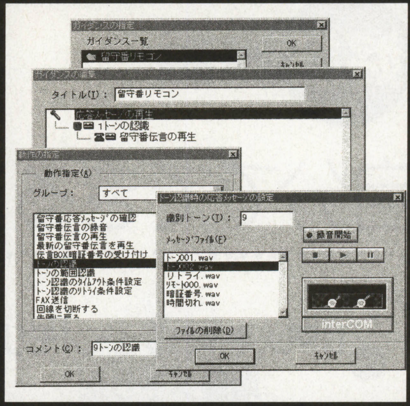
≪第11図≫通話内容が記録される。あとから再度電話することも録音内容を聞くことも可能



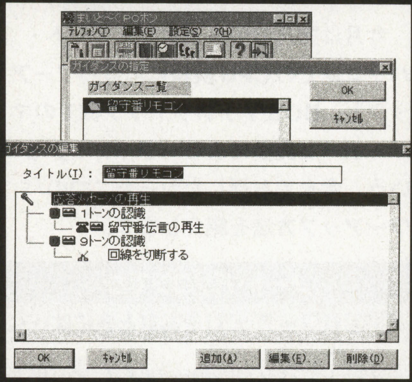
《第12図》外部から留守番電話をリモコン操作するときの設定。パスワード（数値）を設定中



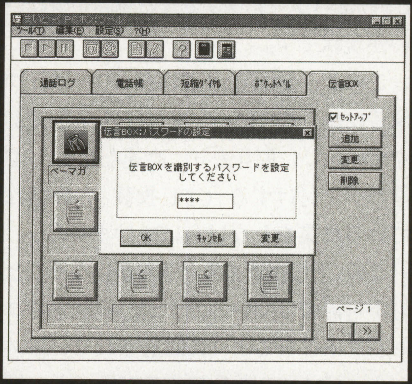
《第13図》操作するリモコン内容を自分でプログラムすることができる



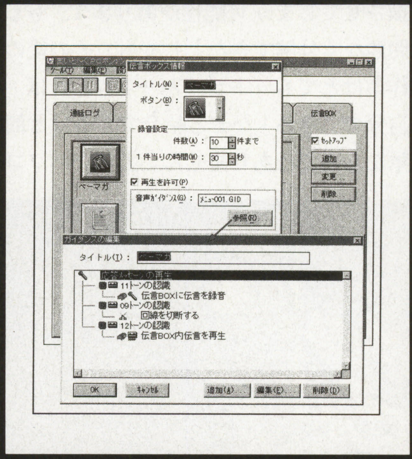
≪第14図≫こうしてできあがったリモコン操作内容



≪第15図≫伝言BOXが作れる。伝言BOXを利用するためのパスワード（数値）を設定



≪第16図≫留守番のリモコン操作同様に伝言BOXのコントロール方法をプログラム



≪第17図≫伝言BOXで指定できる動作指定の内容。これらを組み合わせてプログラムする

外出先から留守番電話をリモコン

出先から留守番電話に吹き込まれたメッセージを聞くことができます。

方法は，PCホンの“リモートコントロールの設定”を実行します。

まず，外出先からコントロールするための暗証番号を指定します。そして，コントロールさせる方法をガイダンス内に登録していきます。

いろいろな動作内容があり，それを選択していくだけでオリジナルのリモコン操作内容が構築できます。いわゆる留守番電話の操作プログラムが作れるわけです。「応答メッセージを流す」とかピポパ音の認識をさせる「トーンの認識」など，これらを組み合わせることで自由に作れるわけです。

たとえば，暗証番号を打ち込んだ後の操作メッセージを流したあと，[1]のボタンが押されたら留守番電話の再生を行なうというようにするのであれば，動作項目の中の「応答メッセージを流す」動作を選び，操作の内容メッセージ音声を選択します。続いて「トーンの認識」を選択します。このとき必要なトーンの番号とその番号が入力されたときの音声を指定します。そして認識されたときに行なう動作「留守番伝言の再生」を選択すればOKです。

実際に利用してみると，いつものように留守番電話に指定した応答メッセージが流れます。ピー音が鳴ったとき，[#(シャープ)]キーを押します。すると“まいとーくPCホン”では，自動的に暗証番号を入力してくださいといったメッセージが流れるようになっています。リモコン操作時に設定した暗証番号を入力すると，いよいよ自分が指定したプログラムが動作を開始します。

操作手順を示すメッセージが流れた後，[1]キーを押すと，正しいキーの受け付けで流すようにしていた「伝言を再生します」のメッセージが流れます。それに続いて録音されていたメッセージが聞こえてきました。

このように，自分でリモコン操作内容を登録すれば，複雑なコントロールが行なえます。

伝言BOXが作れる

友達やサークルなどの仲間との伝言のやり取りが行なえる“伝言BOX”を作ることができます。留守番電話のリモコンと同様に，伝言BOXの操作内容を登録することで自由にコントロールが行なえます。

留守番電話とちがうところは，複数の人間でいろいろな伝言BOXが利用できるように，伝言BOXごとにパスワード(暗証番号）が登録しておけることです。

その暗証番号によって伝言BOXが選択されるわけです。動作指定は，留守番電話の動作指定とはちがい，伝言を操作するための機能になっています。

操作方法は，留守番電話と同様で[#]キーの入力でパスワードを入力しますが，このときのパスワードが必要な伝言BOXのパスワードになるだけで，あとの動作は留守電のリモコン操作と同じです。

このように，「まいとーくPCホン」を利用することで，パソコンを多機能の留守番電話機にさせることができます。みなさんも挑戦してみてください。

好評連載

1400機種以上のパソコンに対応!!

自分でできるパソコン・パワーアップ!

～CPU,キャッシュ・メモリ,増設メモリ編～

森　裕一

今月は先月の予告どおり，ノート・パソコンでのCPU換装によるパワーアップと，DOS/Vデスクトップ機でのマザーボード交換によるパワーアップという，今までお話しなかった二つのパワーアップ方法を紹介します。

ノート・パソコンでも CPUパワーアップ!そんなときには・・・

ノート・パソコンは，ほとんどの場合CPUが直にハンダ付けされているため，CPUをパワーアップできる製品が少ないのが現状です。

このような状況でCPUをパワーアップするには，基板にハンダ付けされたCPUをていねいに取り去り，高速な互換CPUをハンダ付けする「CPU換装」と呼ばれている作業をしなければいけません。

このCPU換装をみなさんが行なうことも不可能ではないのですが，極限までコンパクトになるように設計されているノート・パソコンを分解するだけでも，細かなパーツやコネクタ，ケーブル類を破損させてしまう可能性があります。もし問題なく分解できたとしても，その後の作業はとても「ドライバー1本あれば，自分でできる」などと紹介できるほど簡単なものではありません。大切なパソコンを壊してしまいかねません。

≪写真1≫ QFPパッケージの200本近くあるピンのハンダを一気に融かすヒートガン

そこで，CPU換装の専門ショップや業者に依頼したほうが安心ということになります。今月は，こうした専門のショップや業者さんを紹介することにしましょう。

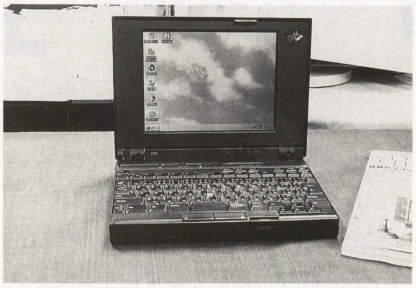
写真1を見てください。すでにCPU換装の方法を知っていて，いつかチャレンジしようと日々ハンダごての特訓をしている人には，士気を落とすような話で申しわけないのですが，これはアカシ無線さんで使われている「ヒートガン」と呼ばれる工具です。ノート・パソコンで採用されているQFPパッケージのCPUを取り外すための，専用の工具です。

その他にも，CPU換装サービスを行なっているショップや業者では，その他いろいろな工具を使って作業を行なっているのです。このように特殊工具で行なっている作業を，みなさんの家庭にもあるような一般的工具で行なおうとするのは無理を通りこした無茶な話だということがおわかりいただけるでしょう。

ノート・パソコンのもう一つの悩み。 足りなくなったハードディスクを大容量に!

みなさんが新型ノート・パソコンを見てうらやましく思うことは，CPUパワーだけでなく，ハードディスク容量もあるのではないでしょうか？デスクトップ型なら，パソコン内部に増設可能だったり，ちょっと机を片付けて場所を確保すれば，外付けタイプも増設できます。

持ち歩いたり，ひんぱんに移動したりするノート・パソコンでは，そういうわけにもいきませんね。このような要求から，ノート・パソコンでは，CPU換装以外にも，ハードディスクをより大容量に置き換えるサービスを行なっているショップや業者もあります。



≪写真2≫ AMD製のAm5x86に換装ずみなのでWindows95も使えます

このハードディスク交換はハンダ付け作業がない分，CPU換装に比べれば比較的簡単な作業で行なえますが，やはりハードディスクを交換する前の分解作業が大変ですから，専門のショップや業者にお任せしたほうがよさそうです。また，CPU換装と同時に注文するとセット特価になる場合がありますから，お店に相談してみましょう。

交換すれば，当然新しい空っぽのハードディスクになって帰ってきます。作業を依頼する前にハードディスクのバックアップをとることは絶対に忘れないでくださいね。

CPU換装を失敗すると・・・ 動作しなくなります

写真2で元気にWindows95を動かしている「ThinkPad230cs」ですが，じつはユーザーがCPU換装に失敗し，メイン基板のパターンを剥離させてしまったため，動作しなくなった状態から，アカシ無線さんのスタッフ（**写真3**）の手によって，無事息を吹き返すことができたものです。

≪写真3≫アカシ無線さんの頼れるスタッフ達。お店で見かけたら声をかけてみよう

その他，ノート・パソコンでの換装後の不具合では，「バッテリ関係でよく相談を受ける」とスタッフの石丸さんは話してくださいました。

もし換装前，換装後に疑問点や問題点がある人は一度，アカシ無線さんのホームページ http://home.interlink.or.jp/~tac/akashi.htm を覗いてみましょう。

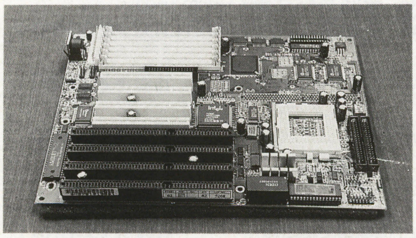
その他，どうしても解決できない問題を抱えている人は，くわしい障害内容を tac@interlink.or.jp 宛てに相談してみてください。じつはこのメール・アドレス，本来アカシ無線さんでパソコンを買った人のサポートを行なうために設けられたものなのですが，今回特別に教えていただいたものです。相談する際には，くれぐれも失礼のないようにしてください(ベーマガ読者は良識ある人しかいませんが，念のため)。

DOS/V デスクトップ機の場合

インテル486系を搭載しているDOS/Vパソコンを Pentium プロセッサに対応させるために，マザーボード(**写真4**)を交換する方法を紹介しようと思います。

まず，なぜマザーボード交換が必要なのかを説明しましょう。パソコン内部にはいろいろな部品が入っていますが，その中には進化の早い部品と進化の遅い部品があります。

たとえば，フロッピーディスク・ドライブ，電源ユニットなどは，ここ数年はあまり変化していませんが，使用しているCPUや画像·音声出力処理能力，メインメモリ容量やハードディスク容量については，毎月というとおおげさになってしまいますが，変化の早い部品です。



≪写真4≫ このマザーボードは Pentium はもちろん PentiumMMX や，AMD の互換CPU も使えます

その変化の早い部品のなかでも，メインメモリやキャッシュ・メモリ，ハードディスクやその他の外部記憶装置などは，容量の差や媒体のちがいはありますが，接続するための規格はあまり変わらないため，マザーボードに用意されたコネクタに増設を行なえるようにしておけば問題ないでしょう。パソコン・メーカーの中には，マザーボードに増設できるよう，ソケットやコネクタの準備をしていたり，増設の説明をマニュアルに記載している親切なところもあります。

画像，音声出力についても，同じくマザーボードに用意された拡張バスに，必要な機能をもった拡張ボードを追加すれば変化に対応することができます。

ところが，CPU が新世代になった場合は，いろいろな条件からマザーボードを設計し直さなければいけません。今までは同じマザーボードをそのまま使って，上位互換CPU を載せたアクセラレータやオーバードライブ・プロセッサで対応するか，また，新たに設計されたマザーボードとCPU を搭載した新型パソコンに買い替える必要がありました。

まさにi486 系パソコンがその状態で，Pentium 対応のマザーボードに変更できればPentiumMMX まで拡張できるという明るい道がひらけるのです。なぜDOS/V機に絞ったかというと，メーカー製パソコンでも規格化されたケースを使用している場合が多く，ハンドメイドDOS/V 機のパーツとして用意されたマザーボードが手に入りやすいためです。

その他のパソコンでは残念ながら特殊な形をしたケースが多く，マザーボードも手に入らないため交換できないのです。

マザーボード交換は大きな効果! でも失敗すると大きな後悔!

勧めておいて申し訳ないのですが，パソコンの中枢部分であるマザーボードを交換するには，それなりの覚悟が必要です。まず，パソコン·メーカーの保証はなくなります。マザーボードは「部品単体として正常に動作します」という保証はほとんどのショップで行なってくれますが，そのほかの部品と組み合わせた場合に生じる，いかなる理由のトラブルでも一切保証はしてもらえないのが普通です。

進化が遅いとはいえ，電源には容量制限がありますし，フロッピー・ドライブも規格が合わないかもしれません。そのほか，キーボードもコネクタが合わなかったり，細かなネジや，取り付け金具などにも気を配らないといけません。取り付けが終わった後も，通常はパソコン・メーカーが行なってくれる初期設定もすべて自分で行なわないといけません。

そうなってくると，使う道具はドライバー1本というのは変わらないのですが，誰にでもできるというわけにもいかなくなってきます。CPU 以外の部分に不満のある人にもお勧めできません。たとえばディスプレイのサイズが小さいとか，モデムやCD-ROM が遅い，メインメモリやハードディスク，画面の解像度が低いなどということを解決していくと，Pentium プロセッサを採用している1世代前の特価パソコンとさほど変わらなくなってしまうからです。

これから進む方向を みなさんが選択してください

さて，どうしましょう。いままでどおりに，誰にでもできて保証付きのパワーアップ製品の紹介に絞るか，少しみなさんに冒険してもらう方法も紹介していくか…。

じつは，このマザーボード交換も，パーツからパソコン本体まで扱っていて，初心者に親切にしてくれるショップさんがあれば解決なんですけどね。どこか協力してくれるショップさんがいらっしゃればいいのですが。

電子メールかアンケートはがきでご意見をください。よろしくお願いします。

CPU換装に対応できる ノート・パソコン107機種と業者一覧 ➜63ページ

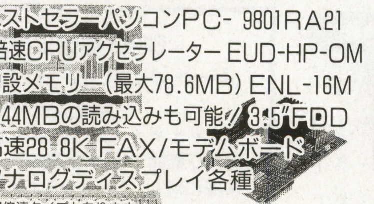
アカシ無線では，今月号のベーマガを持参したお客様に対し，ノート・パソコンのアップグレード料金割引のサービスを行なっています(3月31日まで)。この機会をお見逃しなく！

《第1表》CPUパワーアップ製品と価格表　第3表用製品番号付き

製品番号	メーカー名	型番	Win95対応	数値演算プロセッサ	価格	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
1	インテル	JBOXPODP3V166	*	*	69,800円	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
2		JBOXPODP3V166 Nタイプ	*	*	69,800円	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
3		JBOXPODP3V150	*	*	49,800円	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
4		JBOXPODP3V150 Nタイプ	*	*	49,800円	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
5		JBOXPODP3V125	*	*	39,800円	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
6		JBOXPODP3V125 Nタイプ	*	*	39,800円	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
7		JBOXPODP5V133	*	*	39,800円	60/66	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
8		JBOXPODP5V83 Sタイプ	*	*	29,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
9		JBOXPODP5V83 Kタイプ	*	*	29,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe,Xs専用タイプ
10		JBOXPODP5V63	*	*	22,000円	25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
11	メルコ	EUA-QPOM	*	*	29,800円	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
12		EUF-EP0M	*	*	29,800円	16	8	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
13		EUB-H0M	*	*	39,800円	20	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
14		EUZ-Q0M	*	*	29,800円	25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 8,16,32 を2枚実装可能 (うち1枚は EXB 8,16 も使用可能)
15		EUD-HP0M	*	*	29,800円	20	6	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
16		HAS-33TP	*	*	27,000円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
17		HFA-16HS	*	*	44,800円	16	6	16		486CPU 96MHz	
18		HFA-16QS	*	*	29,800円	16	4	8		486CPU 64MHz	
19		HDA-C20TJ	*	*	18,000円	20/16	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
20		HRL-20TS	*	*	39,800円	20	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
21		HCX-33TP	*	*	29,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
22		HNE-33QP	*	*	14,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
23		HNS-33TJ	*	*	19,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
24		HNS-25TS	*	*	14,800円	25	3	16		486CPU 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
25		HNR-16TS	*	*	14,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
26		HND-33QP	*	*	14,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
27		HAV-33TJ	*	*	19,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
28	アセットコア	Max Drive 586X	*	*	39,800円	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
29		Power MULTI 586Ce2	*	*	45,800円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30		Power MULTI Ce4	*	*	69,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
31		Power MULTI 586Cs2	*	*	45,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
32		Power MULTI VM4	*	*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
33		Power MULTI 586CXL	*	*	27,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
34		Power MULTI 586CX	*	*	49,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
35		Max Drive 586G	*	*	49,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
36		Max Drive 586S	*	*	49,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
37		Power MULTI PNT-25	*	*	53,000円	20/25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
38		Power MULTI PNT-33	*	*	55,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
39		X Type P			14,800円	20	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	
40		X Type S			19,800円	16/12	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
41		Max Drive SUV100	*	*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
42		Max Drive SUV75	*	*	64,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
43		Cb-UP	*	*	59,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
44		FR-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
45		SR-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
46		FS-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
47		VIV-UP	*	*	49,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
48		586NAS	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
49		586NUV	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
50	アイ・オー・データ機器	PK-686P125	*	*	29,800円	50	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
51		PK-586x3	*	*	26,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
52		PK-586x4	*	*	26,800円	25/20	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
53		PK-EP586x3	*	*	22,000円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
54		PK-EP586x4	*	*	22,000円	25	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
55		PK-A586/98	*	*	24,800円	20/25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	セカンドキャッシュ対応機では併用も可能
56		PK-Cx100-L	*	*	34,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
57		PK-Cx66-L	*	*	24,800円	33	2	8		486CPU 66MHz	
58		PK-EP486D-L		*	17,000円	20/25/33	1	1	Cyrix	Cx486DRX 33MHz	
59		PK-Cx486DRX2			19,800円	20/16	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
60		PK-Cx486SRX2			29,800円	20/16/12	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
61		PK-X486S50-L		*	24,800円	8/10/12	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
62		PK-Ne133A	*	*	14,000円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
63		PK-Nd133A	*	*	14,000円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
64		PK-Ne100-L	*	*	24,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
65		PK-Ne75-L	*	*	29,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
66		PK-Nd75-L	*	*	19,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
67		PK-Nd50-L	*	*	19,800円	25	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	
68		PK-NSA100-L		*	24,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
69		PK-NSA66/C-S		*	19,800円	33	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
70		PK-NSR75		*	19,800円	16	4	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
71		PK-NXC75-L		*	19,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
72		PK-NXC40-S		*	19,800円	20	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
73	若松通商	AMUP	*	*	19,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
74		Am5x86-P75取付キット	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
75		DX4/100取付キット	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	パソコン本体により商品が異なります
76		Am5x86-P75換装サービス	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい

大好評CPUアクセラレーター特集

ベストセラーパソコン「PC-9801RA(386 20MHz)」を「486/120MHz(相当)」にパワーUP!



①ベストセラーパソコンPC- 9801RA21　特価¥13,000より
②6倍速CPUアクセラレーター EUD-HP-OM　特価¥23,800
③増設メモリー(最大78.6MB) ENL-16M　特価¥12,800
④1.44MBの読み込みも可能/ 3.5″FDD　特価 ¥9,800
⑤高速28.8K FAX/モデムボード　特価¥22,800
⑥アナログディスプレイ各種　特価 ¥9,800より

※②は4倍速タイプもあります。
※③は8MB・32MBタイプもあります。

セット割引もございます。
お問い合わせ下さい。

Cb2大改造　今回も特に問い合わせの多かった「PC-9821Cb2」を大特集

①CPUアクセラレーター VIPER MAX DRIVE 586X　特価¥29,800
②増設メモリー(16MB)　特価¥17,800
③Windows95 アップグレード版　特価¥12,000
④大容量HDD(2GB)　特価¥44,800
⑤高速33.6Kbps FAXモデム　特価¥19,800

《第2表》増設RAMとセカンド・キャッシュ・メモリ製品と価格リスト

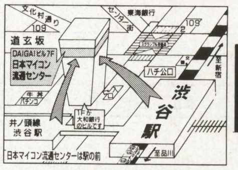
製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
101	アイ・オー・データ機器	NE-SD4100-16M	☆12,800円							168ピン 16MBメモリ 2枚組
102		NE-SD4100-32M	☆23,800円							168ピン 32MBメモリ 2枚組
103		NE-SIMXB-4Mx2	7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
104		NE-SIMXB-8Mx2	14,800円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
105		NE-SIMXB-16Mx2	26,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
106		NE-SIMXB-32Mx2	53,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
107		NE-SIMXA-4Mx2	8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
108		NE-SIMXA-8Mx2	16,800円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
109		NE-SIMXA-16Mx2	30,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
110		NE-SIMXA-32Mx2	60,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
111		NE-EDO-8Mx2	14,800円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
112		NE-EDO-16Mx2	26,800円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
113		NE-EDO-32Mx2	53,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
114		NE-ECC-8Mx2	16,800円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
115		NE-ECC-16Mx2	30,800円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
116		NE-ECC-32Mx2	60,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
117		NE-ECC-64Mx2	196,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
118		NE-SIM32-H4M	4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
119		NE-SIM32-H8M	8,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
120		NE-SIM32-H16M	14,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
121		NE-SIM32-H32M	26,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
122		NE-SIM36-H4M	5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
123		NE-SIM36-H8M	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
124		NE-SIM36-H16M	16,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
125		NE-SIM36-H32M	30,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
126		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
127		SIM14-4M	24,000円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
128		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
129		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
130		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
131		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
132		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
133		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
134		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
135		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
136		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
137		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
138		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
139		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
140		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
141		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
142		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
143		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
144		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
145		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
146		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
147		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
148		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
149		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
150		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
151		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可能
152		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
153		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
154		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
155		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
156		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
157		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ 2MB
158		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ 4MB
159		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
160		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
161		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
162		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
163		NE-AP128K	24,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
164		NE-BP128K	22,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
165		Nr64-16M	15,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 16MB
166		Nr64-32M	29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 32MB
167		Nr64-64ME	58,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 64MB
168		Nb64-8M	9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
169		Nb64-16M	15,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
170		Nb64-32M	29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
171		Nb64-64ME	58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB

パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

24時間FAX 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F 日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
172		Ld34-4M	5,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
173		Ld34-8M	9,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
174		Ld34-16M	15,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
175		Ld34-32M	29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
176		NP34-4M	5,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
177		NP34-8M	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
178		NP34-16M	15,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
179		NP34-32M	29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
180		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
181		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
182		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
183		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
184		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
185		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
186		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
187		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
188		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
189		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
190		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB
191		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
192		NT34-6M	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
193		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
194		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
195		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
196		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリ 4MB
197		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
198		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリ 16MB
199		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリ 32MB
200		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
201		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
202		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	増設メモリ 16MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
203		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
204		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
205		EP-RB7D-4MY	24,800円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
206		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
207		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 にて増設可能
208		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
209		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
210		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
211		EP-SIMn-2ME	16,000円							PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
212		EP-SIMn-4ME	20,000円							PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
213		SD4100-16M	発売予定							168ピン 16MBメモリ 2枚組
214		SD4100-32M	発売予定							168ピン 32MBメモリ 2枚組
215		ECC366-8Mx2	15,800円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
216		ECC366-16Mx2	29,800円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
217		ECC366-32Mx2	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
218		EDO326-4Mx2	8,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
219		EDO326-8Mx2	13,800円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
220		EDO326-16Mx2	25,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
221		EDO326-32Mx2	50,000円							72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
222		DV-SIM326-4Mx2	7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
223		DV-SIM326-8Mx2	13,800円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
224		DV-SIM326-16Mx2	25,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
225		DV-SIM326-32Mx2	50,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
226		SIM326-4M	4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
227		SIM326-8M	8,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
228		SIM326-16M	13,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
229		SIM326-32M	25,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
230		SIM327-4M	3,900円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
231		SIM327-8M	7,800円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
232		SIM327-16M	13,500円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
233		SIM327-32M	25,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
234		SIM366-4M	5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
235		SIM366-8M	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
236		SIM366-16M	15,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
237		SIM366-32M	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
238		SIM367-4M	4,900円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
239		SIM367-8M	8,800円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
240		SIM367-16M	15,500円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
241		SIM367-32M	29,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
242		SIM366-8Mx2	15,800円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
243		SIM366-16Mx2	29,800円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組

《見積依頼・注文書》 ハード・ソフト併用

年　月　日

日本マイコン流通センター 御中

フリ ガナ / 氏名		電話番号	FAX番号
		(　　)	(　　)
住所	〒		

No.	メーカー	商品名・型番	No.	メーカー	商品名・型番

お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・カード・月賦	ご連絡のつく日時		上記以外の連絡先	
備考（ご質問等）					

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のために折り返し連絡させて頂きます。万一確認の電話のない場合はお手数ですがお問い合わせ下さい。

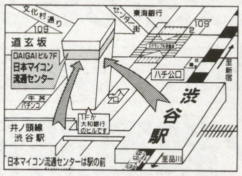
製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
244		SIM366-32Mx2	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
245		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
246		DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
247		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
248		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換 4MB
249		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換 8MB
250		FJ-SIM32-2MY	11,000円							FMT-EM2M互換 2MB
251		FJ-SIM32-4MY	19,000円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
252		FJ-SIM32-8MY	38,000円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
253	メルコ	EMH-16MG	13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
254		EMH-32MG	26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
255		EMH-64MG	52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
256		EMH-E16MG	14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
257		EMH-E32MG	29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
258		EMH-E64MG	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
259		EMH-E128MG	·116,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
260		EMW-P16MG	13,500円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
261		EMW-P32MG	26,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
262		EMW-P64MG	51,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
263		EMW-16MG	14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
264		EMW-32MG	29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
265		EMW-64MG	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
266		EMF-P8MG	8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
267		EMF-P16MG	14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
268		EMF-P32MG	27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
269		EMF-8MG	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
270		EMF-16MG	16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
271		EMF-32MG	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
272		EXB-8MG	12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
273		EXB-16MG	18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
274		EXB-R8MG	12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
275		EXB-R16MG	18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
276		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 8,16,32にて増設可能
277		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 8,16,32いずれかが必須
278		ESE-OMY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
279		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
280		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 8,16,32を2枚組、またはEMW/EMW-P 16,32,64いずれかが必須
281		EN8-16MG	14,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 16MB
282		EN8-32MG	29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
283		EN8-64MG	59,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
284		ENB-8MG	9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
285		ENB-16MG	16,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
286		ENB-32MG	29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
287		ENB-64MG	58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
288		ENL-8MG	7,500円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
289		ENL-16MG	14,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
290		ENL-32MG	29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
291		ENP-8MG	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
292		ENP-16MG	16,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
293		ENP-32MG	29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
294		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
295		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
296		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
297		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
298		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
299		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
300		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
301		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
302		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
303		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
304		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
305		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
306		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
307		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
308		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
309		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
310		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
311		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
312		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
313		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
314		XMC-1000T								増設メモリ 1MB
315		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

24時間FAX 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
316		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
317		XPM-8S	8,800円							パリティメモリ
318		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 8,16,32にて増設可能
319		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR,GRSuper,GR+,GF,P/PC-386,S,G,V,GS,GE,P専用 4MB XRD-4Mにて増設可能
320		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
321		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
322		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
323		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
324		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
325		VMH-16MG	13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
326		VMH-32MG	26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
327		VMH-64MG	52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
328		VMH-E16MG	14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
329		VMH-E32MG	29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
330		VMH-E64MG	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
331		VMC-W16MG	13,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
332		VMC-W32MG	26,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
333		VMC-W64MG	52,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
334		VMB-W16MG	14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
335		VMB-W32MG	29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
336		VMB-W64MG	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
337		VMB-8MG	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
338		VMB-16MG	16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
339		VMB-32MG	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
340		VMB-P8MG	8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
341		VMB-P16MG	14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
342		VMB-P32MG	27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
343		VMA-4MGx2	14,000円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
344		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
345		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
346		XMT-2000S	9,800円							FM-TOWNS用 2MBメモリ
347		XMT-4000S	19,800円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
348		XMT-8000S	39,800円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
349	グリーンハウス	GH-361020	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
350		GH-362040	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
351		GH-364MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
352		GH-368MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
353		GH-361020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
354		GH-362040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
355		GH-364MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
356		GH-368MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
357		GH-321020	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
358		GH-322040	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
359		GH-324MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
360		GH-328MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
361		GH-321020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
362		GH-322040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
363		GH-324MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
364		GH-328MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
365		GH-32E1020	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
366		GH-32E2040	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
367		GH-32E4MA	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
368		GH-32E8MA	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
369		GH-32E1020/60	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
370		GH-32E2040/60	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
371		GH-32E4MA/60	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
372		GH-32E8MA/60	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
373		GH-EC04M	Openprice							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ
374		GH-EC08M	Openprice							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ
375		GH-EC16M	Openprice							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ
376		GH-EC32M	Openprice							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ
377		GH-72016M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
378		GH-72032M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
379		GH-72064M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
380		GH-72128M	Openprice							168ピン64MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
381		GH-72256M	Openprice							168ピン128MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
382		GH-HPV/16M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
383		GH-HPV/32M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
384		GH-HPV/64M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
385	若松通商	セカンドキャッシュ取付けキット128K								パソコン本体により商品が異なります
386		セカンドキャッシュ取付けキット256K								パソコン本体により商品が異なります
387		セカンドキャッシュ取付けキット512K								パソコン本体により商品が異なります

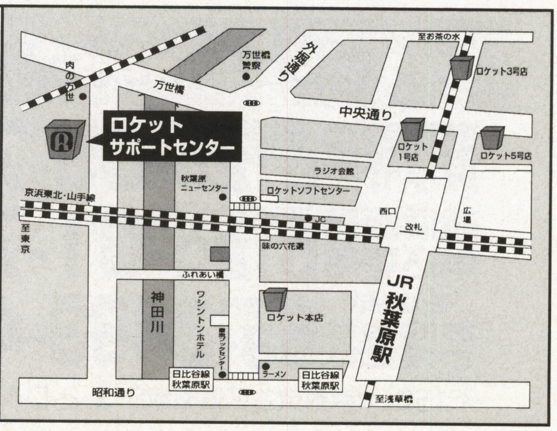
アップグレード、インストールサービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室開催中！

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30～PM8:00 水曜日定休

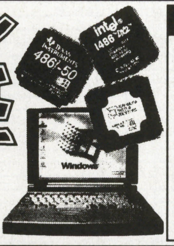


《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1，第2表を参照してください

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様 WIN95対応	搭載CPU（単位は/**）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
NEC	PC-9801BA/ U2,M2	□	i486DX2/40	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			52, 55, 13,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9801BA/U6	□	i486DX2/40	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			52, 55, 13,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9801BA2/ U2,M2,U7	□	i486DX2/66	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8	0	128	51, 55, 14, 16, 38,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	164|306|
	PC-9801BA3/U2	○	i486DX2/66	3.6	63.6	0	2	1	4	32	8			8, 51, 55, 16, 28,	118●125|266●275|349●352, 357●360,	
	PC-9801BA3/U2W	○	i486DX2/66	7.6	63.6	0	2	0	4	32	8			8, 51, 55, 16, 28,	118●125|266●275|349●352, 357●360,	
	PC-9801BS2/ U2,M2,U7	□	i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			51, 55, 16, 38,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9801BX/ U2,M2	□	i486SX/20	1.6	14.6	1	1	1	0	14	8			52, 55, 13, 37,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9801BX/U6	□	i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			52, 55, 13, 37,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9801BX2/ U2,M2 *1	□	i486SX/25	1.6	35.6	0	2	1	2	32	8			52, 55, 14, 37,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9801BX2/U7	□	i486SX/25	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			52, 55, 14, 37,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9801BX3/U2 *10	○	i486SX/33	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			8, 51, 55, 16, 28,	118●125|266●275|349●352, 357●360,	
	PC-9801BX3/U2W *10	○	i486SX/33	5.6	63.6	0	2	0	?	32	8			8, 51, 55, 16, 28,	118●125|266●275|349●352, 357●360,	
	PC-9801BX4/ U2,U2/C	○	i486DX2/66	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8	0	0	51, 55, 16,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9801BX4/U2 -P,/C-P	○	PentiumODP/63	1.6	63.6	0	2	1	2	32	32	0	0		118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9801CS 2,5		i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	40,	152(追157, 158)|	
	PC-9801CS 5/W		i386SX/16	3.6	13.6	4	5	5	0	2	0	0	0	40,	126|315|	
	PC-9801DA 2,5,7,/U2,/U5,/U7		i386DX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	0	0	0	15, 39,	148, 149(追157, 158)|310(追315)|	
	PC-9801DS 2,5,/U2,/U5		i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	60, 40,	153(追157, 158)|312(追315)|	
	PC-9801DX 2,5,/U2,/U5		i80286/12	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	61, 40,	155(追157, 158)|	
	PC-9801ES 2,5		i386SX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	60,	154|	
	PC-9801EX 2,4		i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	61,	156|313|	
	PC-9801FA 2,5,7,/U2,/U5,/U7		i486SX/16	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			12, 17, 18,	142, 143(追126)|308(追315)|	
	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7		i386SX/20	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	60, 40,	145, 146(追126)|311(追315)|	
	PC-9801FX 2,5,/U2,/U5		i386SX/12	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	60, 40,	145, 146(追126)|311(追315)|	
	PC-9801NA ,40,120		i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				190, 191|299|	
	PC-9801NA/C ,40,120		i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				190, 191|299|	
	PC-9801NL/A 120		i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172●175|288●290|	
	PC-9801NL/A 260A		i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8				172●175|288●290|	
	PC-9801NL/R		i486SX/16	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				185, 186|300|	
	PC-9801NS/A		i486SX/33	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			68, 69, 23, 24,	180●184|294●296|	
	PC-9801NS/A 120,340		i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			68, 69, 23, 24,	180●184|294●296|	
	PC-9801NS/R ,40,120		i486SX/16	1.6	9.6	2	1	1	0	8	8			70, 25,	185, 186|300|	
	PC-9801NS/T ,40,80		i386SL(98)/20	1.6	7.6	2	1	1	0	6					192|301|	
	PC-9801NX/C		i486SX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	8			71, 25,	187●189|297, 298|	
	PC-9801NX/C 120		i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			71, 25,	187●189|297, 298|	
	PC-9801RA 2,5		i386DX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	19,	150|	
	PC-9801RA 21,51		i386DX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	15, 19, 39,	148, 149(追157, 158)|310(追315)|	
	PC-9801RS 21,51		i386SX/16	0.6	8.6	1	1	1	0	8	0	0	0	60, 40,	147(追158)|	
	PC-9801RX 2,4,21,51		i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	61,	156|313|	
	PC-9801US ,40,80		i386SX/16	1.6	3.6	2	1	1	0	2	0	0	0		126|	
	PC-9801UX 21,41		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,			
	PC-9801VX 0,2,4,4WN		i80286/8	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,			
	PC-9801VX 01,21,41,41WN		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,			
	PC-9821 model S1		i386SX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	60, 40,	144(追126)|	
	PC-9821 model S2		i386SX/20	3.6	13.6	4	1	1	0	10	0	0	0	60, 40,	144(追126)|	
	PC-9821Ae/ U2,M2	□	i486SX/25	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			52, 55, 11, 28,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9821Ae/ U7,M7	□	i486SX/25	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			52, 55, 11, 28,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9821Ae/ U7W,M7W	□	i486SX/25	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			52, 55, 11, 28,	126|315|	
	PC-9821Af/ U9W,M9W	□	Pentium/60	7.6	79.6	8	1	1	0	72	16				140(追122●124(2組))|260, 261, 263, 264(必PC-9821AF-B01)|266, 267, 269, 270(2組)(必PC-9821AF-B01)|	
	PC-9821An/ U2,M2	○	Pentium/90	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	256	256		107●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	
	PC-9821An/ U8W,C9T	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	256	256		107●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	
	PC-9821Ap/ U2,M2,U7,M7,U9	□	i486DX2/66	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			51, 55, 11, 16, 38,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9821Ap/ U7W,M7W,U9W	□	i486DX2/66	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			51, 55, 11, 16, 38,	126|315|	
	PC-9821Ap2/ U2,M2 *9	□	i486DX2/66	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	128	256	8, 55, 28,	137●139(追122●124)|276(追269●271)|	163|305|
	PC-9821Ap2/ U8W,C8P,C9W *9	□	i486DX2/66	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	128	256	8, 55, 28,	137●139(追122●124)|276(追269●271)|	163|305|
	PC-9821Ap2/C9T *9	□	i486DX2/66	7.6	71.6	8	4	4	0	16	8	128	256	8, 55, 28,	122●124|269●271|349●352,	163|305|
	PC-9821Ap3/ C8W,C9W	○	IntelDX4/100	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	128	256	55,	122●125|269●271|349●352,	162|304|
	PC-9821Ap3/ U2,M2	○	IntelDX4/100	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	128	256	55,	122●125|269●271|349●352,	162|304|
	PC-9821As/ U2,M2,U7,M7,U8	□	i486DX/33	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			51, 55, 11, 16, 38,	142, 143(追126)|307(追315)|	
	PC-9821As/ U7W,M7W,U8W	□	i486DX/33	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			51, 55, 11, 16, 38,	126|315|	
	PC-9821As2/ U2,M2 *8	□	i486SX/33	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	0	256	8, 55, 16, 28,	137●139(追122●124)|276(追269●271)|	163|305|
	PC-9821As2/ U7W,U7P,U8W,U8P *8	□	i486SX/33	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	0	256	8, 55, 16, 28,	137●139(追122●124)|276(追269●271)|	163|305|
	PC-9821As3/ U2,M2	○	i486DX2/66	3.6	127.6	0	4	3	4	32	8	0	256	8, 51, 55, 28,	122●125|269●271|349●352,	162|304|
	PC-9821As3/C8W	○	i486DX2/66	7.6	127.6	0	4	3	8	32	8	0	256	8, 51, 55, 28,	122●125|269●271|349●352,	162|304|
	PC-9821Be/U7W	□	i486SX/25	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			10, 52, 55, 28,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9821Bf/U8W	□	Pentium/60	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16				118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9821Bp/ U7W,U8W	□	i486DX2/66	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8	0	128	8, 51, 55, 16, 28,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	164|306|
	PC-9821Bs/U7W	□	i486SX/33	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8			8, 51, 55, 16, 28,	118●125|266●273|349●352, 357●360,	
	PC-9821C200/ V,C *33	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		111●116|	
	PC-9821Cb model 2,2D,2F	○	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			43,	131●133(追122●125)|279(必269●271)|	
	PC-9821Cb10/T model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				103●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	
	PC-9821Cb2/ B,T,M,A	○	i486DX2/66	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			28,	128●130(追118●125)|277(必266●268)|	
	PC-9821Cb3/T model A,B	☆	Pentium/75	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16			5,	103●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	
	PC-9821Ce modelS1	□	i486SX/25	1.6	11.6	2	1	1	0	10	8			28,	141(追126)|309(追315)|	
	PC-9821Ce modelS2	□	i486SX/25	5.6	14.6	6	1	1	0	10	8			28,	141(追126)|309(追315)|	
	PC-9821Ce2 model S1	□	i486SX/25	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			29, 30,	134●136(追122●125)|278(必269●271)|	
	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	□	i486SX/25	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			29, 30,	134●136(追122●125)|278(必269●271)|	
	PC-9821Cf modelS3	○	Pentium/60	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16				|280(必260●265|266●271(2組))|	
	PC-9821Cr13/T model A,B	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	2	2	0	32	16	0	0		103●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	
	PC-9821Cs2 modelS2,S3	□	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			31, 32,	134●136(追122●125)|278(必269●271)|	
	PC-9821Ct16/F model A,B	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		103●110|260●265|266●271(2組)|	
	PC-9821Ct20/A model A,B	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111●116|253●258, 260●265|266●271(2組)|	
	PC-9821Cu10/D model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		103●110|260●265|266●271(2組)|	
	PC-9821Cu13/E model A,B	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	0	0		111●116|253●258, 260●265|266●271(2組)|	
	PC-9821Cu13T/B *33	☆	Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		111●116|	
	PC-9821Cu16/H model A,B	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111●116|253●258, 260●265|266●271(2組)|	
	PC-9821Cx modelS2、S3	○	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			56, 57, 21, 33, 34,	134●136(追122●125)|278(必269●271)|	
	PC-9821Cx13/ S5T,S7M model A,B	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		103●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	160, 161|302|
	PC-9821Cx2/ S15B,S17B,S15T,S17T	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512		103●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	160, 161|302, 303|
	PC-9821Cx3/ S5T,S7 model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		103●110|260●265|266●271(2組)|349●352(2組)	160, 161|302, 303|
	PC-9821Es/ 340U,340N,340NL,540N	○	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8	0	0		176●179|291●293|	

ノートパソコン UP GRADE 引き受けます



アカシであなたのパソコン強力パワーアップ！リーズナブル&完全サポート、オリジナルマシンも作成します。メモリ増設は当たり前、CPUもハードディスクもバシバシ交換可能です。

アップグレード可能機種一覧表 AMD 5X86 133MHz Pentium 75相当

●IBM：TP230Cs (YB5、YB7、FBW)・TP755C・TP701・530Cs
●東芝：SS425・SS433・SS475・V486A・V486FV・T3400 Libretto20,30・GT475・F486FV・FV433
●富士通：FMV-450NL/S・45SS3・475NL/S・475NL/T・450N/SI
●DEC：Hinote CS450・HinoteUltra 425Nc
●Epson：エンデバーNT-500・PC486NA (S、A)・N450S
●NEC：PC-9821Ne・Ne2・Ne3・Nd・Lt・Lt2・Ld・Ld2・Lc
●OLIVETTI：ECHOSシリーズ
上記以外の機種についてはお問い合わせください

価格 CPU UPGRADE……… CPU&HDD……… CPU&HDD&MEMORY… 機種により異なります お問い合わせください

納期 ご来店いただく場合3日〜1週間 お送りいただく場合1週間〜10日

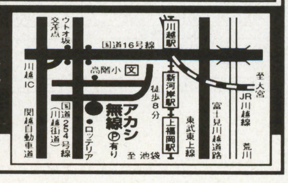
大量注文歓迎！（学校・会社・諸官庁など）是非一度ご相談ください。

埼玉、川越 城下町DOS/Vコンピューター&パーツの店

初心者大歓迎！ 朝10時から夜10時までOPEN!! (株)アカシ無線

〒350-11 埼玉県川越市藤間151-1 TEL0492-44-6728（代）FAX0492-44-6798 ●営業時間10:00〜22:00 ●定休日 毎週火曜日 第三水曜日

アカシホームページ http://home.interlink.or.jp/~tac/akashi.htm



ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンのおもな仕様: 搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	PC-9821La10/5 model A,B	○	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	·1	0	64	16	0	0		168●171 / 284●287	
	PC-9821La10/8 model A,B	☆	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		169●171 / 285●287	
	PC-9821La10/S8 model C,D	☆	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		169●171 / 285●287	
	PC-9821La7/D5 model A,B	○	Pentium/75	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168●171 / 284●287	
	PC-9821Ld/ 350A,350A2	○	i486SX/33	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173●175 / 288●290	
	PC-9821Ld/260	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172●175 / 288●290	
	PC-9821Ls12/D10 model C,D	☆	Pentium/120	32	48	16	1	0	16	32	16	256	256		167	
	PC-9821Ls150/S14 model C,D	☆	PentiumMMX/150	32	48	16	1	0	16	32	32	256	256		167	
	PC-9821Lt/ 350A,540A	○	i486DX2/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173●175 / 288●290	
	PC-9821Lt/260	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172●175 / 288●290	
	PC-9821Lt2/ 3A,3D,7A	○	i486DX2/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173●175 / 288●290	
	PC-9821Na12/ H10,H8	☆	Pentium/120	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168●171 / 284●287	
	PC-9821Na13/ H10,C10	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168●171 / 284●287	
	PC-9821Na13/H10	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168●171 / 284●287	
	PC-9821Na15/X14	☆	Pentium/150	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	512	512		168●171 / 284●287	
	PC-9821Na7/ H3,H7,HC7	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				172●175 / 288●290	
	PC-9821Na9/H8	☆	Pentium/90	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168●171 / 284●287	
	PC-9821Nb10/ S10F,S8	☆	Pentium/100	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	0	0		168●171 / 284●287	
	PC-9821Nb10/5	○	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168●171 / 284●287	
	PC-9821Nb7/ D5,C8	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				168●170 / 284●286	
	PC-9821Nd	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176●179 / 291●293	
	PC-9821Nd/340W	○	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176●179 / 291●293	
	PC-9821Nd2	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172●175 / 288●290	
	PC-9821Nd2/ 3,5	○	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				172●175 / 288●290	
	PC-9821Ne	□	i486SX/33	2.6	14.6	3	1	1	0	12	8			62, 64, 65, 22,	180●182 / 294, 295	
	PC-9821Ne 120/W	□	i486SX/33	5.6	14.6	6	1	1	0	12	8			62, 64, 65, 22,	180●182 / 294, 295	
	PC-9821Ne2	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176●179 / 291●293	
	PC-9821Ne2/340W	○	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176●179 / 291●293	
	PC-9821Ne3	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172●175 / 288●290	
	PC-9821Ne3/ 3,5	○	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				172●175 / 288●290	
	PC-9821Nf/ 340W,810W	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				176●179 / 291●293	
	PC-9821Nm	○	i486DX2/50	0.6	32.6	1	1	1	0	32	8				176●179 / 291●293	
	PC-9821Nm/340	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				176●179 / 291●293	
	PC-9821Np/ 340W,540W,810W	○	IntelDX4/75	5.6	37.6	6	1	1	0	32	16				176●179 / 291●293	
	PC-9821Nr12/D10	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		165●167 / 281●283	
	PC-9821Nr13/D10 model A,B	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	2	1	32	64	16	256	256		165●167 / 281●283	
	PC-9821Nr15/ S14F,S10	☆	Pentium/150	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		165●167 / 281●283	
	PC-9821Nr150/X14F	☆	PentiumMMX/150	32	128	0	2	1	32	64	32	256	256		165●167	
	PC-9821Nr166/X30 N,F	☆	PentiumMMX/166	32	128	0	2	1	32	64	32	256	256		165●167	
	PC-9821Ns/ 340W,540W,810W	○	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				176●179 / 291●293	
	PC-9821Nx/ 3,C7	○	IntelDX4/100	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				172●175 / 288●290	
	PC-9821Ra18/N20		PentiumPRO/180	32	256	0	4	2	16	64	16	C256	C256		114●116, 107●110 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	
	PC-9821Ra20/N12	☆	PentiumPRO/200	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	C256	256		114●116, 107●110 / 256●258, 263●265 / 269●271(2組)	
	PC-9821Ra20/N30		PentiumPRO/200	32	256	0	4	2	16	64	16	C256	C256		114●116, 107●110 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	
	PC-9821Rs20/B20		PentiumPRO/200	32	512	0	8	6	16	64	16	C256	C256		114●116, 107●110 / 256●259	
	PC-9821Rv20/N20		PentiumPRO/200	32	512	0	8	6	16	64	16	C256	C256		114●116, 107●110 / 256●259	
	PC-9821St20/L16	☆	PentiumPRO/200	31.6	255.6	0	8	4	8	32	16	C256	256		107●110(2組) / 349●352(4組)	
	PC-9821V10/ S5K,S7K model A,B	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	302
	PC-9821V10/ S5K,S7K model C,D	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256	1.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	302
	PC-9821V10/C4R model A,B	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	1.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	
	PC-9821V10/C4R model E,F	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0	1.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	
	PC-9821V12/ S5R,S7R model A,B	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	302
	PC-9821V13/ S5R,S7R model A,B,C,D	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	302
	PC-9821V13/M7 model C2,D2	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V13/S5 model C3,D3,G3	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111●116 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V16/M7 model C2,D2	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	161(差換)
	PC-9821V16/M7 model C3,D3	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111●116 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V16/S5 model C2,D2	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V166/S 7,5 model C,D *33 *36	☆	PentiumMMX/166	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		111●116(x2)	
	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,F2	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	161(差換)
	PC-9821V20/M7 model C3,D3,E3,F3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111●116 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V20/S5 model C3,D3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111●116 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V20/S7 model C3,D3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111●116 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821V200/M7 model C,D,E,F *33 *34	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		101, 102(x2) / 111●116(x2)	
	PC-9821V200/S Z,7 model C,D *33 *36	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		111●116(x2)	
	PC-9821V7/ S5K,S7K model A,B	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 50.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	302
	PC-9821V7/C4K model A,B	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	5, 50.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	
	PC-9821Xa/ U8W,C9W,C10W,U1	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	
	PC-9821Xa10/ C4,C12	◎	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512	2.	107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xa10/ K8,K12	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512	2.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	160, 161 / 302, 303
	PC-9821Xa12/ C8,C12,K8,K12	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xa13/ K12,K16	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xa13/W12	☆	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114●116 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	159(差換)
	PC-9821Xa16/ R12,R16	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xa16/W16	☆	Pentium/166	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114●116 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	159(差換)
	PC-9821Xa16/W30	☆	Pentium/166	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		114●116 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	159(差換)
	PC-9821Xa20/W30		Pentium/200	32	256	0	4	2	16	64	16	256	512		114●117	
	PC-9821Xa7/ C4,C8	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	6, 50.	107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xa7e/ S17,S15	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 50.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組)	160 / 302
	PC-9821Xa9/ C4,C8	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	4.	107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xb10/F		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256			
	PC-9821Xb10/J8	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1.	103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	160 / 302
	PC-9821Xc13/M7	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821Xc13/S5	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		111●116 / 103●110 / 253●258, 260●265 / 266●271(2組)	
	PC-9821Xc13/S5 model A2,B2 *33 *36	☆	Pentium/133	32	128	0	3	2	32	64	16	256	256		111●116(x2)	
	PC-9821Xc16/M7 model A2,B2 *33 *34 *	☆	Pentium/166	32	128	0	4	3	32	64	16	256	256		101, 102(x2) / 111●116(x2)	
	PC-9821Xe/U7W *24	○	i486SX/33	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 51, 55, 16, 28.	118●125 / 266●273	
	PC-9821Xe10/ C4,S15	○	IntelDX4/100	7.6	63.6	0	2	1	8	32	16			55, 16.	118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xe10/4	○	IntelDX4/100	5.6	63.6	0	2	1	?	32	16			55, 16.	118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xe10/4-P	○	PentiumODP/83	5.6	63.6	0	2	1	?	32	32				118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xe10/C4-P	○	PentiumODP/83	7.6	63.6	0	2	1	8	32	32				118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xf/ U8W,C9W,U1	○	Pentium/60	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	
	PC-9821Xn/ U8W,U9W	○	Pentium/90	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16			3.	118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xp/ U8W,C9W	○	IntelDX4/100	5.6	95.6	0	3	1	?	32	16			55.	118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xs/ U7W,U7WL,C8W *25 *24	○	i486DX2/66	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 55, 28.	118●125 / 266●273 / 349●352, 357●360,	
	PC-9821Xt/C10W	◎	Pentium/90	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16				107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	
	PC-9821Xt13/ C12,K12	◎	Pentium/133	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16	256	512		107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xt16/R16	☆	Pentium/166	31.6	255.6	0	8	6	16	32	16	256	512		107●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xv13/R16	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103●110 / 260●265 / 266●271(2組) / 349●352(2組)	161(差換) / 303(差換)
	PC-9821Xv13/W16	☆	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114●116 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	159(差換)
	PC-9821Xv20/W30	☆	Pentium/200	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		114●116 / 256●259, 263●265 / 269●271(2組)	159(差換)
	PC-98GS model 1,2		i386SX/20	2.6	8.6	3	3	0	0	2	0	0	0	20, 40.	126	
	PC-98RL model 2,5,21,51		i386SX/20	1.5	9.5	2	2	2	0	4	0	0	0		151	
	PC-H98 model 105,/U105 100,300	□	i486DX2/66	7.5	?31.5	8			0	4	8			38.	127 / 316	
	PC-H98 model 80,U80 002,040,100		i486SX/16	1.5	15.5	2			0	2	8				126	
	PC-H98 model 90,U90 002,040,100	□	i486SX/25	3.5	?15.5	4			0	2	8			37.	126	
エプソン	PC-386 STD,H20,H40		i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	59.	205, 206(追193, 194(2組)) / 319(追320)	
	PC-386G STD,H100,F1		i386DX/33	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	58.	205, 206(追193, 194(2組)) / 319(追320)	
	PC-386GE 2,3,5,2E,5E		i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	40.	205, 206(追193, 194(2組))(x1) / 193, 194(x1) / 319(追320)(x1) / 320(x1)	
	PC-386GS 2,3,5,2E,5E		i386DX/20	1.6	14.6	2	3	3	0	16	0	0	0	58, 59,	205, 206(追193, 194(2組))(x1) / 193, 194(2組)(x2) / 319(追320)(x1) / 320(x2)	
	PC-386M STD,H40		i386SX/16	0.6	4.6	1	1	1	0	4	0	0	0	40.	207(追126)	
	PC-386P		i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	40.	203, 204(追193, 194(2組))(x1) / 193, 194(x1) / 319(追320)(x1) / 320(x1)	
	PC-386S STD,H40,F1,UST		i386DX/25	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	58, 39.	205, 206(追193, 194(2組)) / 319(追320)	
	PC-386V STD,H20,H40		i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	58, 59, 39.	205, 206(追193, 194(2組)) / 319(追320)	
	PC-386VR STD,H40		i386SX/16	1.6	1.6	2	0	0	0	0	0	0	0	40.		
	PC-486FE 2		i486SX/25	1.6	21.6	2	2	2	0	16	8			36,	203, 204(追193, 194(2組))(x1) / 193, 194(x1) / 318(追266, 267)(x1) / 320(x1)	
	PC-486FE 1GW		i486SX/25	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			36.	203, 204(追193, 194(2組)) / 318(追266, 267)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	PC-486FR 2		i486SX/33	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			53, 16, 44,	203, 204(追193, 194(2組))(x1)|194(x1)|318(追266, 267)(x1)|320(x1)|	
	PC-486FR 1GW		i486SX/33	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			53, 16, 44,	203, 204(追193, 194(2組))|318(追266, 267)|	
	PC-486FS 2		i486DX2/66	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			53, 46,	203, 204(追193, 194(2組))(x1)|194(x1)|318(追266, 267)(x1)|320(x1)|	
	PC-486FS 1HW		i486DX2/66	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			53, 46,	203, 204(追193, 194(2組))|318(追266, 267)|	
	PC-486GF 2,3,5,2E,5E		i486SX/16	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			17, 18,	205, 206(追193, 194(2組))(x2)|193, 194(x2)|319(追320)(x2)|320(x2)|	
	PC-486GR 2,3,5,2E,5E		i486SX/25	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			54, 35,	205, 206(追193, 194(2組))(x2)|193, 194(x2)|319(追320)(x2)|320(x2)|	
	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E		i486DX2/50	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			54, 35,	205, 206(追193, 194(2組))(x2)|193, 194(x1)|319(追320)(x2)|320(x1)|	
	PC-486GR+ 2,3,5,2E,5E		i486SX/25	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			54, 35,	205, 206(追193, 194(2組))(x2)|193, 194(x1)|319(追320)(x2)|320(x1)|	
	PC-486HG 2,3,5		i486DX2/50	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			10, 54, 28,	193●195(x2)|321(x2)|	
	PC-486HG 2GW		i486DX2/50	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			10, 54, 28,	195(x2)|321(x2)|	
	PC-486HX 2,3,5		i486DX2/66	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			8, 28,	193●195(x2)|321(x2)|	
	PC-486HX 2GW,3JW		i486DX2/66	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			8, 28,	195(x2)|321(x2)|	
	PC-486ME 1LM,1LVM		Cx486DX2/66	7.6	127.6	0	4	2	4	32	8				196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-486MR 2		i486SX/33	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486MR 2GW		i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486MS 2		i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486MS 2IW		i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2		i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486MV 2J,2JM,2JVM		i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486NOTE AS 2,1D,C2,X2		i486SX/25	1.6	33.6	2	2	2	0	16	8			42, 48,	211●212|	
	PC-486NOTE AS D2		i486DX2/50	5.6	33.6	2	2	1	4	16	8			42, 48,	211●212|	
	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT		i486SX/33	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			27, 41, 49,	208●212|322●324|	
	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW		i486SX/33	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			27, 41, 49,	208●212|322●324|	
	PC-486NOTE AV 2,C2,X2		i486DX2/50	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			27, 41, 49,	208●212|322●324|	
	PC-486NOTE AV X1JW		i486DX2/50	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			27, 41, 49,	208●212|322●324|	
	PC-486P 2,2E		i486SX/25	1.6	14.6	2	3	3	0	16	8			37,	203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193, 194(x2)|319(追320)(x1)|320(x2)|	
	PC-486P WIN		i486SX/25	3.6	14.6	4	3	3	0	16	8			37,	203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193, 194(x2)|319(追320)(x1)|320(x2)|	
	PC-486RS 2		i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200●202(追195●199)|203, 204(追193, 194(2組))(x1)|193●197(x2)|318(追266●268)(x1)|266(x2)|	
	PC-486SE 2		i486SX/25	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			36,	203, 204(追193, 194(2組))|318(追266, 267)|	
	PC-486SR 2		i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			53, 45,	203, 204(追193, 194(2組))|318(追266, 267)|	
	PC-586MV		Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-586RA 2,1LW		Pentium/90	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			3,	196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-586RJ		Pentium/120	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16				196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-586RT 1LW		Pentium/75	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			5,	196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-586RV 2		Pentium/60	3.6	191.6	0	6	4	2	32	16			7,	196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-586RV 1JW		Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PC-586RX 1LW		Pentium/100	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16	256		1,	196●199(2組)|266●268(2組)|	
	PCV-560S 2L,2LCD		Pentium/60	8	128					32	16	256	512	7,	226●241(2組)|	
	PCV-560F 3A,3L,3LCD		Pentium/90	16	128					32	16	256	512	3,	226●241(2組)|	
	PCV-590S 3L,3LCD		Pentium/90	16	128					32	16	256	512	3,	226●241(2組)|	
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16			1,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	BREZZA 5100CI		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	BREZZA 5120CI		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	BREZZA 5133DA		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	BREZZA 5166MA		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	BREZZA 5133MB	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●221|325●330|	
	BREZZA 5166MB	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●221|325●330|	
	BREZZA 5200MB	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218●221|325●330|	
	BREZZA 5200VMB	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		215●221|	
	J-3100 PV425 201J,341J		i486SX/25	4	36	4	4	4	0	8	8				234, 235, 238, 239|334, 337, 340|349●350(2組)	
	J-3100 PV433 201J,341J		i486SX/33	4	36	4	4	4	0	8	8				234, 235, 238, 239|334, 337, 340|349●350(2組)	
	J-3100 PV466 201J,341J		i486DX2/66	4	36	4	4	4	0	8	8				234, 235, 238, 239|334, 337, 340|349●350(2組)	
	J-3100 PV499									16					|334, 335, 337, 338, 340, 341|	
	J-3100 PV590		Pentium/90	8	136	8	4	4	0	32	16				234●236, 238●240(2組)|334, 335|337, 338, 340, 341(2組)|349●351(2組)	
	J-3100PV2 433 251V3,251M3 *3 *16 *11		i486SX/33	8	56	8	3	3	0	16	8			8,	234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●351,	
	J-3100PV2 466 341V3 *3 *16 *11		i486DX2/66	8	56	8	3	3	0	16	8	256		8,	234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●351,	
	J-3100PV2 499 341V3		IntelDX4/100	8	56	8	3	3	0	16	16				234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●351,	
	J-3100 ZS		i386SX/								0	0	0	40,	|	
	SV 466									16					234, 236, 238, 240|335, 338, 341|	
	SV 560									32					234●241(2組)|349●352(2組)	
	SV 566									32					234●241(2組)|349●352(2組)	
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16			5,	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV3000/575 081S/W		Pentium/75	16	128	0	4	2	8	32	16			5,	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV3000/5100 001S/D,081S/W,081CDS/W		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256		1,	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV3000/5120 001S/D,101S/W,101CDS/W		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV3000/5150		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV3000/5166 241CDS/W 95,31		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV5000/5133		Pentium/133*	16	128	0	4	2	8	32					218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV5000/5166		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	PV5000/5150		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16				218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
SONY	QuarterL PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7		i386SX/20	2	8						0	0	0	40,	|	
富士通	FM TOWNS HR		i486SX/20	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0		250●252|346●348|	
	FMV TOWNS Fresh GT		Pentium/90	8							16				|331●336|337●342(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GS		Pentium/90	8							16				|331●336|337●342(2組)|	
	FMV TOWNS model H		Pentium/120	16							16				|334●336|337●342(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GE		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV TOWNS Fresh GM		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV TOWNS model H2		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV-425D FD,170,340 *12 *19 *11		i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 10,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-433D FD,170,340 *12 *20 *11		i486DX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-466D FD,170,340 *12 *20 *11		i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-425sD2 FD,170 *2 *21 *11 *31		i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 10,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 335|349●351,	
	FMV-433sD2 FD,170,340 *2 *11 *31		i486SX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 335|349●351,	
	FMV-433sD2 340C *2 *11 *31		i486SX/33	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 335|349●351,	
	FMV-466D2 FD,170,340 *2 *11		i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-466D2 340C *2 *11		i486DX2/66	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-499D2 FD,528		IntelDX4/100	4	36	4	2	2	0	16	16	128	128		234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-499D2 528C		IntelDX4/100	8	36	4	2	1	4	16	16	128	128		234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-590D2 FD,528,528C		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	FMV-566DE FD,528,528C		Pentium/66	8	192	0	6	4	4	32	16				234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-590T FD,528,528C,730,730C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-590Tsp		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-450sD3 FD,270,420,420C *27 *23 *11 *29		i486SX2/50	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8, 10,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-466D3 FD,270,420,420C *11 *29		i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-499D3 FD,528,528C		IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	FMV-560D3 FD,528,528C		Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	7,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-590D3 FD,730,730C		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-560DE FD,528,528C		Pentium/60	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-466D4 FD		i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	128	128		234●241|337●342, 334●336|349●352,	
	FMV-466D4 420,850		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	128		234●241|337●342, 334●336|349●352,	
	FMV-4100D4 FD,850		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		234●241|337●342, 334●336|349●352,	
	FMV-575D4 FD,850		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5100D4 FD,850,850C		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-575DE2 FD,850,850C		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	5,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-590DE2 FD,850,850C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	3,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-590T2 FD,850,850C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5120T2 FD,850,850C		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-590T2sp ,M	○	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		234●241(2組)|349●352(2組)	
	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5133D5 FD,1G,1GA		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	1,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-6200T3 *30		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256			236(2組)|237(4組)|334●336|337●339(2組)|349●352(2組)	
	FMV-6150T3 *30		PentiumPRO/150	16	128	0	4	2	8	32	16				236(2組)|237(4組)|334●336|337●339(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16				234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16				234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/200	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		215●217|234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		215●217|234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●217|234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●217|234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5100D6 FD,850,850A		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		215●217|234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		215●217|234●237(2組)|328●330|	
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		215●217|234●237(2組)|	
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	FMV-6200T4 2.5GC *30		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		236(2組)|237(4組)|328●330|	
	FMV-5200D5 FD,3.5GC,3.5GCA		Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		215●217|328●330|	
	FMV-5166T5 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/166	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		215●217|328●330|	
	FMV-6200D7 2.5GC,2.5GCN		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		215●217|328●330|	
	FMV-5166D7 FD,2.5GA,2.5GC		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●217|328●330|	
	FMV-5133D7 FD,1.6GA,1.6GC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●217|328●330|	
	FMV-5166DE5 FD,2.5GA,2.5GC		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		215●217|328●330|	
	DESKPOWER FMV-450sD2 *2 *21 *11 *31		i486SX2/50	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8, 10,	234●236, 238●240|337, 338, 340, 341, 335|349●351,	
	DESKPOWER C FMV-466C		i486DX2/66	8	32	0	2	1	8	16	8	0	0		234●241|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	DESKPOWER S FMV-466D3		i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	234●241|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	DESKPOWER H FMV-499D3		IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		234●241|337, 338, 340, 341, 334, 335|349●351,	
	DESKPOWER C FMV-4100C2		Am486DX4/100	8	64	0	2	1	8	32	8	0	0		234●241|337●342, 334●336|349●351,	
	DESKPOWER S FMV-4100D4		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		234●241|337●342, 334●336|349●351,	
	DESKPOWER SX FMV-575D4		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER H FMV-575D4		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER C FMV-590C3		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER CV FMV-590C3		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER S FMV-5100D5		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5		Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER T FMV-5133T3		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5100C3		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER CM FMV-5100C3		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5		Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5120DPC		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	DESKPOWER CM FMV-5120DPC		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●225|226●229, 234●237(2組)|325●336|337●339(2組)|	
	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●225|226●229, 234●237(2組)|325●336|337●339(2組)|	
	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT		Pentium/166	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		218●225|226●229, 234●237(2組)|325●336|337●339(2組)|	
	DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		215●221|325●330|	
	DESKPOWER SC16 FMVS16C5 1,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER S165A FMVS165A 1,2,3	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER T16 FMVT165 1,2,3	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER T20 FMVT207 1,2,3	☆	Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER T20M FMVT20M7 1,3	☆	Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3	☆	Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER Tp20 FMVTP207 1,2,3	☆	Pentium/Pro200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		215●221|325●330|	
	DESKPOWER DC MODEL16S FMVDC16S	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		215●217|	
	DESKPOWER DC MODEL13S FMVDC13S	☆	Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		215●217|	
	DESKPOWER MODEL13B FMVDC13B S,J	☆	Pentium/133	24	40	8	1	0	16	32	16	256	256		|	
	DESKPOWER TII20D FMVT220D 1,3	☆	Pentium/MMX200	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER TII20M FMVT220M 1,3	☆	Pentium/MMX200	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER SII16T FMVS216T 1,3	☆	Pentium/MMX166	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER SII15P FMVS215P 1,2,3	☆	Pentium/150	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		|	
	DESKPOWER SCII16 FMVSC216 1,3	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		|	
	DESKPOWER SII205 FMVS2205 1,2,3	☆	Pentium/MMX200	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER SII20 FMVS220 1,2,3	☆	Pentium/MMX200	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER TII20 FMVT220 1,2,3	☆	Pentium/MMX200	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER TPII20 FMVTP220 1,2,3	☆	Pentium/PRO200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|	
	DESKPOWER SII15 FMVS215 1,2,3	☆	Pentium/150	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		|	
	DESKPOWER SII16A FMVS216A 1,2,3	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		|	
	DESKPOWER SII165 FMVS2165 1,2,3	☆	Pentium/MMX166	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER SII167 FMVS2167 1,2,3	☆	Pentium/MMX166	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		|	
	DESKPOWER SII16 FMVS216 1,2,3	☆	Pentium/MMX166	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		|	
エプソンダイレクト	AT-1000		i486SX/25 i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-3000	□	i486SX/25 i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-3500		i486SX/25 i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-5000	□	Pentium/60	-	128	0	4	-	-	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-1500	□	i486SX/25 i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	0	256		226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-3050 *22 *15 *11	□	i486SX/25 i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	4	40					16	8	0	256	8, 10,	226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-3050 *22 *15 *11	□	IntelDX4/100	4	40					16	16	0	256	8, 10,	226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様												CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号	キャッシュメモリの製品番号
		WIN95対応	搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ		((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	
	AT-3550 *22 *15 *11	□	i486SX/25 i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	4	40					16	8	0	256	8, 10,	226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-3550 *22 *15 *11	□	IntelDX4/100	4	40					16	16	0	256	8, 10,	226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-6000	□	Pentium/90	8	128					32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	ET-6000	□	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-1500S	□	i486SX/33 i486DX2/50 i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	0	0		226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-1500S	□	IntelDX4/100	4	36	4	2	2	0	16	16	0	0		226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|338, 341|349, 351, 352,	
	AT-5500	□	Pentium/75	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	VT-75 ,S,N,G	□	Pentium/75	8	128					32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-6500	□	Pentium/75	8	128					32	16	256	256	5.	226●241(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-6500	□	Pentium/120	8	128					32	16	256	256		226●241(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-6500	□	Pentium/133	8	128					32	16	256	256		226●241(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	ET-6500	□	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	ET-6500	□	Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	ET-6500	□	Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-3600	☆	Pentium/75 Pentium/100	8	128					32	16	256	256		226●241(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	AT-6800	☆	Pentium/100 Pentium/120 Pentium/133 Pentium/166	-	128					32	16	256	256		218●221|226●241(2組)|369●372(2組)	
	ET-6800	☆	Pentium/100 Pentium/120 Pentium/133 Pentium/166	-	128					32	16	256	256		218●221|226●241(2組)|369●372(2組)	
	VT-2000	☆	Pentium/100 Pentium/120 Pentium/133 Pentium/166	-	128					32	16	256	256		218●221|226●241(2組)|369●372(2組)	
	ATX-7000	☆	Pentium/133 Pentium/166 Pentium/200	-	128						16	512	512		|	
	Pro-200E	□	PentiumPRO/200	-	256						16	C256			|	
	AT-500	☆	Pentium/100 Pentium/120 Pentium/133 Pentium/166	-	128						16	256	256		|	
	AT-6900	☆	Pentium/120 Pentium/150	-	128						16	512	512		215●221|	
	AT-6900	☆	PentiumMMX/166 PentiumMMX/200	-	128						32	512	512		215●221|	
	ATX-7001	☆	Pentium/150	-	128						16	512	512		215●221|	
	ATX-7001	☆	PentiumMMX/166 PentiumMMX/200	-	128						32	512	512		215●221|	
エプソン販売	VD466R		Cx486DX2/66	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		226, 230, 234, 238|227●229, 231●233, 235●237, 239●241(2組)|334●342|349●352, 357●360,	
	VM466R		Cx486DX2/66	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		226, 230, 234, 238|227●229, 231●233, 235●237, 239●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	VT513 R,RX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VT512 R,RX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VT510 R,RX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1.	218●221|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VT590R		Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	3.	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VT575 R,RX		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5.	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VD512 R,RX		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VD510 R,RX		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1.	218●221|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VD590R		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	3.	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VD575 R,RX		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5.	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VT516 S,SX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	VT513 S,SX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VT510 S,SX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	218●225|226●241(2組)|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VD513 S,SX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VD510 S,SX		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	218●225|226●241(2組)|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VM513 SX,S,SS17		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|365●368(2組)	
	VM516 S,SS17		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	VT516SV ,M		Pentium/166	32	256					32	16	256	256		|325, 326, 328, 329, 331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	VM520TP		Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VM516 TP,T,TS17		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VA520V ,VM		Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VA516V ,VM		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218●225|226●241(2組)|325●336|337●339(2組)|	
	VT516SR T16SRX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VT513SR T13SRX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VT512SR T12SRX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VT510SR T10SRX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1.	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VD516SR D16SRX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VD513SR D13SRX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VD512SR D12SRX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VD510SR D10SRX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1.	218●225|226●241(2組)|325●336|337●342(2組)|	
	VA620V		PentiumPRO/200	64	128	0	4	2	32	32	16	256			218●225|226●241(2組)|	
	VMC20 ,D17		PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512		215●221|	
	VR-C20 S,E	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512		215●221|	
	ST-C20	☆	PentiumMMX/200	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		215●221|	
	ST-C16	☆	PentiumMMX/166	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		215●221|	
	ST-513	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●221|	
	ST-512	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●221|	
	SD-C20	☆	PentiumMMX/200	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		215●221|	
	SD-C16	☆	PentiumMMX/166	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		215●221|	
	SD-513	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●221|	
	SD-512	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●221|	
	ST-620		PentiumPRO/200	32	192	0	6	4	16	32	32				215●221|	
	SD-620		PentiumPRO/200	32	192	0	6	4	16	32	32				215●221|	
コンパック	DESKPRO 4/25is 120W,340W,1,120,240		i486SX/25	4	32					8	8				234, 235, 238, 239|337, 334|	
	DESKPRO 4/33i 120W,340W,1,120,240		i486DX/33	8	32					8	8				234, 235, 238, 239|337, 334|	
	DESKPRO 4/66i 120W,340W,1,120,240		i486DX2/66	8						8	8				234, 235, 238, 239|337, 334|	
	DESKPRO XE466 270W,525W *13 *11		i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	8.	234, 235, 238, 239|337, 334|349●350,	
	DESKPRO XE560 270W,525W		Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		234●241(4組)|334●336(2組)|337●342(4組)|349●352(4組)	
	DESKPRO XE450 170W,340W		i486DX2/50	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	10.	234, 235, 238, 239|337, 334|349●350,	
	DESKPRO XE4100 270W,525W		IntelDX4/100	8	32	8	3	3	0	8	16	256	256		234, 235, 238, 239|337, 334|349●350,	
	DESKPROXL 466 270W,535W/CDS		i486DX2/66	8	128					32	8	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 560 270W,535W/CDS		Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 566 535W/CDS		Pentium/66	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	7.	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 590 535W,1050W		Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	3.	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 4100/4														226●241|337●342, 334●336|	
	DESKPRO 450/3														226●241|337●342, 334●336|	
	DESKPRO 5/60M														234●241(4組)|334●336(2組)|337●342(4組)|	
	DESKPRO 5/66M														234●241(4組)|334●336(2組)|337●342(4組)|	
	DESKPRO 5100/5 model1080														226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 5100/5 M720QV		Pentium/100	16	192					32	16				226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 5100/5 M1200		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 575/3 M420QV		Pentium/75	8						32	16				226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 590/3 M720QV		Pentium/90	8							16				|	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU（単位は/**）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号（(*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します）（(追*)とあるのは「追加増設用」を意味します）（(必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です）	キャッシュメモリの製品番号
	DESKPRO 4100/3 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		226●241|337●342, 334●336|	
	DESKPROXL 575 535W,1050W		Pentium/75	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	5,	234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 5100 1050W		Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 5120 1050W		Pentium/120	16						32	16				234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 575/4 720MX		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS,CDS(W95)		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 590/4 420QV		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 590/4 630QV,630QV(W95)		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 5100/4 1080ML(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 5120/4 1080 QV,MX,ML(W95)		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 5133/4 1080 MX,ML(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 4100/5 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		226●241|337●342, 334●336|	
	DESKPRO 575/5 420QV		Pentium/75	8	132	0	6	4	4	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 575/5 720MX		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	-	226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 590/5 720MX		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|	
	DESKPRO 5100/4 1200CDS(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	DESKPRO 5133/4 1200W(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		|331●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	DESKPRO 5133/4 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	DESKPRO 5150/4 2000ML(W95)		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●330|369●372(2組)	
	DESKPRO 5166/4 2000ML(W95)		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●330|369●372(2組)	
	DESKPRO 5133/5 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	DESKPRO 5150/5 2000ML(W95)		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●330|369●372(2組)	
	DESKPRO 5166/5 2000ML(W95)		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●330|369●372(2組)	
	DESKPROXL 5100 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 5120 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/120	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 5133 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 5133 1050W		Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|	
	DESKPROXL 6150 2100/PD		PentiumPRO/150	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		|377●381,	
	DESKPROXL 6200 2100/PD		PentiumPRO/200	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		|377●381,	
	DESKPRO2000 5100/1200		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218●221|325●336|	
	DESKPRO2000 5120/1200		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	DESKPRO2000 5133/1200		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	DESKPRO2000 5133/2500		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO2000 5133/2500CD (tower)		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO2000 5133/2500CD (desktop)		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	DESKPRO2000 5166/2500		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO2000 5166/2500CD (tower)		Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO2000 5166/2500CD (desktop)		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	DESKPRO2000 5200/2500		Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (desktop)		PentiumPRO/200	-	192	0	6	4	-	32	16	C256	C256		|325●336|	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (tower)		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|325●336|	
	DESKPRO4000 5120/1620CDS		Pentium/120	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO4000 5133/1620CDS		Pentium/133	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)		Pentium/166	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)		Pentium/166	32	256	0	8	6	16	32	16	256	256		|325●336|	
	DESKPRO6000 6180/2150CDS		PentiumPRO/180	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		|325●336|	
	DESKPRO6000 6200/2150CDS		PentiumPRO/200	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		|325●336|	
	DESKPROVALUE 5133 2500/CD		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	DESKPROVALUE 5166 2500/CD		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		|	
	DESKPROVALUE 6200 2500/CD		PentiumPRO/200	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	C256		|	
	PRESARIO 433		i486SX/33	8	20	4	2	1	4	8	8	0	0		234, 235, 238, 239|334, 337, 340|349●350,	
	PRESARIO CDS520		Am486SX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,	
	PRESARIO CDS524		Am486DX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,	
	PRESARIO CDTV528		Am486DX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,	
	PRESARIO 9542		Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	PRESARIO 5526		Pentium/75	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	PRESARIO 7170		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	PRESARIO 5224		Pentium/100	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		226●229, 234●237(2組)|331●336|337●342(2組)|361●364(2組)	
	PRESARIO 9650		Pentium/150	16	136	8	4	2	4	32	16	256	256		226●229, 234●237(2組)|331●336|337●342(2組)|361●364(2組)	
	PRESARIO 7242		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		215●221|325●336|340●342(2組)|369●372(2組)	
	PRESARIO 7244		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		215●221|325●336|340●342(2組)|369●372(2組)	
	PRESARIO 7660		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221|	
	PRESARIO 3020		Pentium/166	24	128					32	16	256	256		|325●330|	
	PRESARIO 4130		Pentium/166	16	128					32	16	256	256		|325●330|	
	PRESARIO 8716		Pentium/200	32	128					32	16	256	256		|325●330|	
	ProLinea 4/25S 120W,340W		i486SX/25	4	32					8	8	0	0		234, 235, 238, 239|334, 337, 340|	
	ProLinea 4/33 120W,340W,1,120,240		i486SX/33	4	32					8	8	0	0		234, 235, 238, 239|334, 337, 340|	
	ProLinea 4/50 1,120,240									8					234, 235, 238, 239|334, 337, 340|	
	ProLinea 4/66 120W,340W		i486DX2/66	4						8	8				234, 235, 238, 239|	
	ProLinea Net1/25S 100W		i486SX/25	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		234, 235, 238, 239|	
	ProLinea Net1/33S 200W		i486SX/33	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		234, 235, 238, 239|334, 337, 340|	
	ProLinea MT4/66 340W *17 *11		i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	8,	234●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea MT4/33S CDS *18 *11		i486SX/33	4	64					32	8	0	128	8,	234●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea MT4/66 CDS *17 *11		i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	8,	234●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 4/33S 200W		i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		234●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 4/33S 200CDS		i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		234●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 4/66 200W,525W		i486DX2/66	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		234●241|334, 337, 340|	
	ProLinea 4/100 200W,525W		IntelDX4/100	8	100	4	3	2	4	32	16	128	128		234●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 450/3 270W *14		i486DX2/50	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8, 10,	226●241|	
	ProLinea 466/3 420W		i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8,	226●241|	
	ProLinea 4100/3 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16				226●241|	
	ProLinea 575/3 420W		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 466/4 420CDS		i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	0	256	8,	226●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 4100/4 420W		IntelDX4/100	8						32	16				226●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 575/4 420CDS		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 590/4 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 575/5 420CDS		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16				226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5100/5 720MX,720		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5100/4 1080W ,(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5100/4 M1200CDS		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|	
	ProLinea 5100/5 1080CDS,(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5120/4 1080ML		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|	
	ProLinea 5120/4 M1200		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|	
	ProLinea 590/4 630CDS ,(W95)		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5133/4 M1200		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|	
	ProLinea 5133/4 1080ML		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5133/4 2000ML/CDS		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|	
	ProLinea 5150/4 2000ML	☆	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|	
	ProLinea 5166/4 2000ML	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|	
	ProLinea 4100/5 420CDS		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		226●241|337●342, 334●336|	
	ProLinea 5133/5 1080ML(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5133/5 2000ML/CDS		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|	
	ProLinea 5150/5 2000ML	☆	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|	
	ProLinea 5166/5 2000ML	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218●221|	
	ProLinea 590/4 420W,M420CDS		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5100e 630W(W95),1060W,1060W(W95),1060W/SP		Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	ProLinea 5120e 1060W(W95),1060W,1060W/SP		Pentium/120	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|	
	PROSIGNIA 4/33- 1,535		i486SX/33	8	128	0	4	?	?	32	8	0	256		234●241|337●342, 334●336|	
	PROSIGNIA 4/66- 1,1050		i486DX2/66	16	128	0	4	?	?	32	8	256	256		234●241|337●342, 334●336|	
	PROSIGNIA 5/60- 1,1050,2100A		Pentium/60	16	144	16	4	4	0	32	16	0	256		234●241(4組)|334●336(2組)|337●342(4組)|	
	PROSIGNIA 5/90						4	4	0	32					|334●336(2組)|337●342(4組)|	
	PROSIGNIA300 5/75-			16	208	16	6	6	0	32					234●241(2組)|	
	PROSIGNIA300 5/90- 1,1050,2100		Pentium/90	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●339(2組)|	
	PROSIGNIA300 5/120- 1,4300		Pentium/120	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		|334●336|337●339(2組)|	
	PROSIGNIA300 5/150- 1,4300		Pentium/150	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		|334●336|337●339(2組)|	
	PROSIGNIA500 5/90- 1,2100,2100A		Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		234●241(2組)|	
	486/NP 433S/NP		i486SX/33	-				-	-	16	8				226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351, 357, 359,	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

<table>
<tr><th rowspan="2">メーカー名</th><th rowspan="2">パソコン機種名</th><th rowspan="2">WIN95対応</th><th colspan="11">パワーアップできるパソコンの主な仕様</th><th rowspan="2">CPUアクセラレータの製品番号</th><th rowspan="2">増設メモリの製品番号
((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)
((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)
((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)</th><th rowspan="2">キャッシュメモリの製品番号</th></tr>
<tr><th>搭載CPU(単位は/**)</th><th>標準RAM容量</th><th>最大RAM容量</th><th>固定メモリ</th><th>搭載ソケット</th><th>空きソケット</th><th>搭載SIMM</th><th>最大SIMM</th><th>内部キャッシュ</th><th>搭載セカンドキャッシュ</th><th>最大セカンドキャッシュ</th></tr>
<tr><td>デル</td><td>486/NP 433/NP</td><td></td><td>i486DX/33</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351, 357, 359,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>486/NP 450S/NP</td><td></td><td>i486SX2/50</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351, 357, 359,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>486/NP 466/NP (NetPlex 466/P)</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351, 357, 359,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 450s/LV</td><td></td><td>i486SX2/50</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 466/LV</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 4100/LV</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 450s/MXV</td><td></td><td>i486SX2/50</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 466/MXV</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 4100/MXV</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XPS466/LV</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XPS4100/LV</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XPS466/MXV</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XPS4100/MXV</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td></td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td>226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OmniPlex 560</td><td></td><td>Pentium/60</td><td>–</td><td>192</td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>234●241(2組)|349●352(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OmniPlex 566</td><td></td><td>Pentium/66</td><td>–</td><td>192</td><td></td><td></td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td></td><td>234●241(2組)|349●352(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OmniPlex 590</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>234●241(2組)|349●352(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OmniPlex 5100</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>234●241(2組)|349●352(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 4100/MTe</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td>64</td><td>0</td><td>2</td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>16</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td>226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 4100/MXe</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td>64</td><td>0</td><td>2</td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>16</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td>226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 4100/Le</td><td></td><td>IntelDX4/100</td><td>–</td><td>64</td><td>0</td><td>2</td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>16</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td>226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 466/Le *26 *28</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td>64</td><td>0</td><td>2</td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>8</td><td>128</td><td>128</td><td>8.</td><td>226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 466/MTe</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td>64</td><td>0</td><td>2</td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>8</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td>226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 466/MXe</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>–</td><td>64</td><td>0</td><td>2</td><td>–</td><td>–</td><td>32</td><td>8</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td>226●241|337●342, 334●336|349●352, 357●360,</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex 560/L</td><td></td><td>Pentium/60</td><td>–</td><td>128</td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td>226●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XL590</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XM590</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XMT590</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XL5100</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XL575</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XM5100</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XM575</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XMT5100</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XMT575</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>–</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XPS5120</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XPS5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XL5120</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XL5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td></td><td></td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XM5120</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XM5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td></td><td></td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XMT5120</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex XMT5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td></td><td></td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL5100</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL5120</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL5150</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL5166</td><td></td><td>Pentium/166</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL575</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXL590</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM5100</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM5120</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM5150</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM5166</td><td></td><td>Pentium/166</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM575</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXM590</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT5100</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT5120</td><td></td><td>Pentium/120</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT5133</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT5150</td><td></td><td>Pentium/150</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT5166</td><td></td><td>Pentium/166</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|369●372(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT575</td><td></td><td>Pentium/75</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXMT590</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>?</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXi 5133L</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>512</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXi 5166L</td><td></td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>512</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXi 5200L</td><td></td><td>PentiumMMX/200</td><td>32</td><td>512</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXi 5133M</td><td></td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>512</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXi 5166M</td><td></td><td>PentiumMMX/166</td><td>32</td><td>512</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXi 5200M</td><td></td><td>PentiumMMX/200</td><td>32</td><td>512</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>32</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXpro 6180L</td><td></td><td>PentiumPRO/180</td><td>32</td><td>256</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>OptiPlex GXpro 6200L</td><td></td><td>PentiumPRO/200</td><td>32</td><td>256</td><td>0</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>218●221|325●330|</td><td></td></tr>
<tr><td>松下</td><td>CF-V21</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>234, 236, 238, 240|335, 338, 341|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-V24</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-V31DB GJ,KJ WOODY</td><td></td><td>i486SX/33</td><td>8</td><td>24</td><td>0</td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226●241|334, 335, 337, 338, 340, 341|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-V31DS3 WOODY33</td><td></td><td>i486SX/33</td><td>8</td><td>24</td><td>0</td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226●241|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-V31DD5 WOODY66</td><td></td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>24</td><td>0</td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td>226●241|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-V31DP5 WOODYP90</td><td></td><td>Pentium/90</td><td>16</td><td>48</td><td>0</td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td>226●241(2組)|331, 332, 334, 335|337, 338, 340, 341(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-32GP WOODY-PD</td><td></td><td>Am486DX4/100</td><td>8</td><td>32</td><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>8</td><td>16</td><td>8</td><td></td><td></td><td>75.</td><td>226●241|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-32AP WOODY-PD</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>8</td><td>64</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>226●241(2組)|331, 332, 334, 335|337, 338, 340, 341(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-32FP WOODY-PD</td><td></td><td>Pentium/100</td><td>8</td><td>64</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>256</td><td>1,</td><td>226●241(2組)|222●225|331, 332, 334, 335|337, 338, 340, 341(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-100A WOODY-PD</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>|331●336|337●339(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>CF-32KPX WOODY-PD</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>|331●336|337●339(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td>日本IBM</td><td>2407-NF1 AptivaVision</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>128</td><td>75.</td><td>234●236, 238●240, 226●233|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-NF2 AptivaVision</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>128</td><td>75.</td><td>226●241|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-NW2 AptivaVision</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>128</td><td>75.</td><td>226●241|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-NWD AptivaVision</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>128</td><td>75.</td><td>234●236, 238●240, 226●233|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-NTD AptivaVision</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td></td><td></td><td>234●236, 238●240, 226●233|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2407-RTD AptivaVision</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>128</td><td></td><td>226●241|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-RWD AptivaVision</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>128</td><td></td><td>226●241|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-RYD AptivaMusicVision</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>128</td><td>74.</td><td>|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2407-RW2 AptivaVision</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>96</td><td>0</td><td>3</td><td></td><td></td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>128</td><td>74.</td><td>226●241|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2408-WMB,WMC PS/V Vision</td><td>□</td><td>486SLC2/50</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td>16</td><td></td><td></td><td>74.</td><td>247(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2408-NDV PS/V Vision</td><td>□</td><td>486SLC2/66</td><td>8</td><td>16</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td>4</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td>74.</td><td>247(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2408-NTB,NTC PS/V Vision</td><td>□</td><td>486SLC2/66</td><td>8</td><td>16</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td>4</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td>74.</td><td>247(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2408-NMB PS/V Vision</td><td>□</td><td>486SLC2/66</td><td>8</td><td>16</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td>4</td><td>16</td><td>0</td><td>0</td><td>74.</td><td>247(2組)|</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2144-26J Aptiva510</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>74.</td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-27J Aptiva515</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>74.</td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-28J Aptiva517</td><td>□</td><td>i486DX2/66</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>8</td><td>0</td><td>256</td><td>74.</td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-68J Aptiva520</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>256</td><td>74.</td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-70J Aptiva530</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>96</td><td>0</td><td>3</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>128</td><td>74.</td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-71J Aptiva537</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>96</td><td>0</td><td>3</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>128</td><td>74.</td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|385.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-N30 Aptiva540</td><td>□</td><td>Pentium/75</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td>5.</td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2144-N40 Aptiva550</td><td>□</td><td>Pentium/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td>1.</td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>2144-N41 Aptiva555</td><td>☆</td><td>Pentium/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td>1.</td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|345|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144- Aptiva556</td><td>☆</td><td>Pentium/100</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td>1.</td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|</td><td>|345|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2144-S20 Aptiva560</td><td>☆</td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|325●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|345|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-62J Aptiva720</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td></td><td>256</td><td></td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-63J Aptiva730</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>128</td><td>256</td><td></td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-64J Aptiva737</td><td>□</td><td>IntelDX4/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>3</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>128</td><td>256</td><td></td><td>226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,</td><td>|386.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-N50 Aptiva740</td><td>☆</td><td>Pentium/100</td><td>8</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td>1.</td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-N60 Aptiva750</td><td>☆</td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-N51 Aptiva745</td><td>☆</td><td>Pentium/100</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td>1.</td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|345|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-N61 Aptiva755</td><td>☆</td><td>Pentium/120</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-N71,N91 Aptiva765,766</td><td>☆</td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-S50 Aptiva770</td><td>☆</td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|325●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-S55 Aptiva775</td><td>☆</td><td>Pentium/133</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|325●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-S65 Aptiva785</td><td>☆</td><td>Pentium/150</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|325●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2168-S75 Aptiva795</td><td>☆</td><td>Pentium/166</td><td>16</td><td>128</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>256</td><td>512</td><td></td><td>226●241(2組)|222●225|325●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)</td><td>|387.</td></tr>
<tr><td></td><td>2134-J 31,33,35 AptivaJ 31,33,35</td><td>☆</td><td>Pentium/133</td><td>14</td><td>126</td><td>0</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td><td>32</td><td>16</td><td>0</td><td>512</td><td></td><td>215●221|325●336|</td><td>|387.</td></tr>
</table>

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			搭載CPU (単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221|325●336|	|387,
	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221|325●336|	|387,
	2176-H75 AptivaH75	☆	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221|325●336|	|387,
	2134-J 3A,3X AptivaJ 3A,3X	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		215●221|325●336|	
	2176-J 3C,3Y AptivaJ 3C,3Y	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221|325●336|	
	2176-J 3E,3Z AptivaJ 3E,3Z	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221|325●336|	
	2176-H5E AptivaH5E	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221|325●336|	
	2176-H 6D,6E AptivaJ 6D,6E	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		215●221|325●336|	
	2176-H7E AptivaH7E	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		215●221|325●336|	
	2159-B 60,65 Aptiva B 60,65	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		215●221|325●330|	
	2159-B75 Aptiva B75	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		215●221|325●330|	
	2159-B 80,85 Aptiva B 80,85	☆	PentiumMMX/166	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512		215●221|	
	2159-B95 Aptiva B95	☆	PentiumMMX/200	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512		215●221|	
	6571-J5E PC330 *6	□	i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	256	8.	226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,	
	6571-J5F PC330 *6	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8.	226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,	
	6571-J5S PC330		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8.	226●241|222●225|334●342|349●352, 357●360,	
	6573-J5G PC330		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	256	256		226●241|222●225|349●352, 357●360,	
	6577-JB5,JB4 PC330		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●336|	
	6577-J2L,J2M PC330		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●336|	
	6873-JCP,JCM PC330		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	0	512	5.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	6577-JB6,JB7 PC330		Pentium/133	16	148	0	5	4	16	32	16	256	256		|	
	6560-J7T,JZ1 PC340		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|325●330|	
	6560-JZ2,48J PC340		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	6587-JU5,JU4 PC350		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		215●221|325●336|	
	6587-JBV PC350		PentiumMMX/200	32	160	0	5	4	32	32	32	256	256		|	
	6587-JBT PC350		PentiumMMX/166	32	160	0	5	4	32	32	32	256	256		|	
	6587-JP7 PC350		Pentium/200	32	160	0	5	4	32	32	16	256	256		|	
	6587-JU6,JU7 PC350		Pentium/166	16	148	0	5	4	16	32	16	256	256		|	
	6598-J40 PC360														|329|330(2組)|	
	6870-JRE PC710														|334●336|337●342(2組)|	
	6860-J4G PC720		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		234●241|337●339|349●352,	
	6860-J00,J04,J08 PC720 *4		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	0	8.	234●241|337●339|349●352,	
	6860-JZG PC720 *4		i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	0	8.	234●241|337●339|349●352,	
	6869-J4H,J4K PC720		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		234●241|349●352,	
	6863-JA7 PC720		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	6883-J0P,J0M PC750-P75		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	5.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	6883-JAP,JTN PC750		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512	1.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	6883-J8P PC750-P100		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	6883-JF7,JF6 PC750		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352, 357●360(2組)	
	6885-J0M PC750		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	6885-JGM PC750		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3.	226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	6886-J04 PC750		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		234●241(2組)|334●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	6887-JS1,JS4 PC750		Pentium/166	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		218●221|226●229, 234●237(2組)|325●336|369●372(2組)	
	6887-J81,J8E PC750		Pentium/150	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		218●225|226●229, 234●237(2組)|325●336|369●372(2組)	
	6887-JHE PC750		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		215●221|325●336|	
	9585-5KT PS/55 Server		i486DX/33	8	256	0	8	6	4	32	8	128	256	74.	|	
	9585-5NT PS/55 Server		i486DX2/66	8	256	0	8	6	4	32	8	256	256	74.	|	
	8639-JZT PCServer310														|334●336|337●339(2組)|	
	2405-WA1,WA8,WVB PS/V		i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	74.	234●236, 238●240|334●342|	
	2405-WAW,WM1 PS/V		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74.	234●236, 238●240|334●342|	
	2405-YAB PS/V		i486DX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2405-YAW PS/V		i486DX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2405-N01,NVC PS/V		i486DX2/66	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2405-NWC PS/V		i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2405-NZC PS/V		i486DX2/66	16	64	0	4	2	8	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2410-NB1,NVC PS/V		i486DX2/66	4	4	0	4	3	4	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2410-NZC PS/V		i486DX2/66	16	16	0	4	2	8	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2410-NWC PS/V		i486DX2/66	8	8	0	4	2	4	16	8	128	128	74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2410-N A1,AB,AW,YB		i486DX2/66							32	8			74.	234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V		i486SX/33							4	8			74.	247(2組)|343(2組)|	
	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V		i486DX/33							4	8			74.	247(2組)|343(2組)|	
	2406-W01,WVB PS/V Entry		i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	74.	234, 236, 238, 240|338|349, 351,	
	2406-WWB,WWC PS/V Entry		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74.	234, 236, 238, 240|338|349, 351,	
	2406-WM1 PS/V Entry		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74.	234, 236, 238, 240|338|349, 351,	
	2406-NWC,NMC PS/V Entry		i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74.	234, 236, 238, 240|349, 351,	
	2410-N 01,VB PS/V		i486DX2/66							4	8			74.	247(2組)|343(2組)|	
	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V		i486DX/33							4	8			74.	247(2組)|343(2組)|	
	2411-RWE,RME PS/V Master		IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	0	0	74.	234●236, 238●240|337, 338|349●351,	
	2411-RYE PS/V Master		IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	0	0	74.	234●236, 238●240|337, 338|349●351,	
	2620-BJF ThinkPad 360PE		i486DX2/50	4	20	4					8	0	0		|	
	5538-WVB PS/55E		i486SL/33	4	36	4					8				|	
	5538-YAC,ZAC PS/55E		i486DX/33	20	36	20					8				|	
	5538-YVB PS/55E		i486DX/33	4	36	4					8				|	
	5538-YWC,ZWC PS/55E		i486DX/33	8	24	4					8				|	
	5537-ZAC PS/55E		i486DX2/50	20	36	20					8				|	
	5537-ZVC PS/55E		i486DX2/50	4	36	4					8				|	
	2411-NWC PS/V Master *7		i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	0	0	8, 38, 74.	234●236, 238●240|337, 338|349●351,	
	2411-P31,P95 MasterP120		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		226●241(2組)|222●225|331●336|337●342(2組)|349●352(2組)	
	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master		IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	256	256	74.	234●236, 238●240|337, 338|349●351,	
	2411-RPY PS/V Master		IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	256	256	74.	234●236, 238●240|337, 338|349●351,	
	2411-NPW PS/V Master *7		i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	256	256	8, 38, 74.	234●236, 238●240|337, 338|349●351,	
	5550-R1D PS/55 *5		i486DX2/66	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	8.	248, 249|	
	5550-RXD PS/55 *5		i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	0	8.	248, 249|	
	5550-RXE,RED,RMD PS/55 *5		i486DX2/66	16	32	16	2	2	0	8	8	0	0	8.	248, 249|	
Acer	2000D 5133LB Aspire		Pentium/133	16	128	0				32	16	0	0		|325●336|337●342(2組)|	
	2000T 5133SB Aspire		Pentium/133	16	128	0				32	16	256	256		|325●336|337●342(2組)|	
	2000T 5150SB Aspire		Pentium/150	16	128	0				32	16	256	256		|325●336|337●342(2組)|	
	2000T 5166SB Aspire		Pentium/166	16	128	0				32	16	256	256		|325●336|337●342(2組)|	
	700 AcerAcros														|334●336|337●342(2組)|	
	800 575DB222A AcerAcros		Pentium/75	8							16				|334●336|337●342(2組)|349●351(2組)	
	800 AcerAcros		Pentium/100	16						32	16				|334●336|337●342(2組)|349●351(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/75								16				|334●336|337●342(2組)|349●351(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/100								16				|334●336|337●342(2組)|349●351(2組)	
	850 520HD662A AcerAcros		Pentium/120	16	128					32	16				|334●336|337●342(2組)|349●351(2組)	
	AcerPower/M Ultima		Pentium/133	16	196	0	6	4	8	32	16	256	256		|325●336|337●342(2組)|369●372(2組)	
	575/P AcerPower														|334●336|337●342(2組)|	
	F590HA-132 AcerPower														|334●336|337●342(2組)|	
	F590HA-138 AcerPower														|334●336|337●342(2組)|	
	486 AcerPower														234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●351,	
	486DX2/50 AcerPower														234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●351,	
	500 AcerPower														234●236, 238●240|334, 335, 337, 338, 340, 341|349●351,	
	486/M AcerPower														|334●342|	
	486/e AcerPower														234, 236, 238, 240|334●342|349, 351,	
	486/v AcerPower														234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,	
	486/eNEW AcerPower														234●236, 238●240(2組)|334, 335|337, 338, 340, 341(2組)|349●351(2組)	
	586/p AcerPower														234●236, 238●240(2組)|334, 335|337, 338, 340, 341(2組)|349●351(2組)	
	486/vp AcerPower														234, 236, 238, 240|335, 338, 341|349, 351,	
	/M F575HA322 AcerPower		Pentium/75	8							16				234●236, 238●240(2組)|	
	/M AcerPower		Pentium/90								16				234●236, 238●240(2組)|	
	/M AcerPower		Pentium/100								16				234●236, 238●240(2組)|	
	AcerPower 590/p		Pentium/90	16							16				234●236, 238●240|226●233(2組)|349●351(2組)	
	1000 AcerFrame														234●236, 238●240(4組)|334(2組)|337, 340(4組)|349●351(4組)	
	700 AcerFrame														234, 236, 238, 240(4組)|335, 336(2組)|338, 339, 341, 342(4組)|349, 351(4組)	
	486/g AcerMate														234●236, 238●240|334●342|349●351,	
	486/vp AcerMate														234●236, 238●240|335, 336, 338, 339, 341, 342|349●351,	
	AcerMate 600 T66D7-220M		i486DX2/66	8	128					32	8	128	256		234●236, 238●240, 226●233|349●351,	
	AcerMate 600 T00D7-220M		Am486DX4/100	8	128					32	8	128	256		234●236, 238●240, 226●233|	
	800 AcerMate		Pentium/75								16				234●236, 238●240|226●233(2組)|349●351, 357●359(2組)	
	800 500DB460M AcerMate		Pentium/100	16	128					32	16				234●236, 238●240|226●233(2組)|	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			搭載CPU (単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	7000 AcerAltos														234●236, 238●240(2組) | 349●351(2組)	
AT&T	620 575-8CD Globalyst		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	620 590-8CD Globalyst		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	620 5100-16CD Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	620 5120-16CD Globalyst		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	630 575-8CD Globalyst		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	630 590-8CD Globalyst		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	630 5100-16CD Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	630 5120-16CD Globalyst		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		226●241(2組) | 222●225 | 325●336 | 337●342(2組) | 349●351, 357●359(2組)	
	720 575-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	720 575-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	720 5100-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	720 5100-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	720 5133-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	720 5133-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	730 575-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	730 575-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	730 5100-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	730 5100-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	730 5133-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
	730 5133-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) |	
キヤノン	5590-540 INNOVA		Pentium/90		128						16	?256			| 334●336 | 337●342(2組) |	
	5590-850PW INNOVA		Pentium/90	8	128						16	?256			| 334●336 | 337●342(2組) |	
	5590-S INNOVA		Pentium/90	8	128						16	?256			| 334●336 | 337●342(2組) |	
日立	FLORA 500TB TYPE A		Pentium/75	8	128					32	16			5,	| 331●336 | 337●339(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA 500TB TYPE B		Pentium/90	16	128					32	16			3,	| 331●336 | 337●339(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA 500VD 1,2		Pentium/75	8	128					32	16			5,	| 331●336 | 337●339(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA PX-VH		Pentium/90	16	64	0	2			32	16				226●241(2組) | 222●225 | 331, 332, 334, 335 | 337, 338, 340, 341(2組) |	
	FLORA PX-VG		Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				226●241(2組) | 222●225 | 331, 332, 334, 335 | 337, 338, 340, 341(2組) |	
	FLORA 500VC1		Pentium/75	8	64						16				| 332, 335 | 338(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA 500VC2		Pentium/75	8	64						16				| 332, 335 | 338(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA 500VCT 1,2														| 332, 335 | 338(2組) |	
	FLORA PX- VK2M,VK3M		Pentium/120	16	64	0	4	2	8	16	16	256	256		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	FLORA 500VE		Pentium/100	16	128	0	4			32	16			1,	| 325, 326, 328, 329, 331, 332, 334, 335 | 337, 338(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA 500VH		Pentium/90	16	64	0	2			32	16				| 325, 326, 328, 329, 331, 332, 334, 335 | 337, 338(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA 500VG		Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				| 325, 326, 328, 329, 331, 332, 334, 335 | 337, 338(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	FLORA PX-VE		Pentium/100	16	128	0	4			32	16			1.	| 325, 326, 328, 329, 331, 332, 334, 335 | 337, 338, 340, 341(2組) |	
	FLORA PX-TC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		| 325, 326, 328, 329, 331, 332, 334, 335 | 337, 338, 340, 341(2組) |	
	FLORA 500VX 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/133	16							16				| 325●330 |	
	FLORA 500VZ 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/166	16							16				| 325●330 |	
	FLORA 500VW 2,3 D,E 15,17	☆	Pentium/200	16							16				| 325●330 |	
	FLORA Prius PR-VR 2F,3F,2E,3E	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●221 | 325●336 | 337●342(2組) |	
	FLORA Prius PR-TF 2G,4G,4P	☆	PentiumMMX/166	32	64	0	2	1	32	32	32	256	256		|	
	FLORA Prius PR-TG 4G,4V	☆	PentiumMMX/200	32	64	0	2	1	32	32	32	256	256		|	
	FLORA Prius PR-VR 2M,3M,2D,3D	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-HB4LAS ,L,J,B	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16				226●241(2組) | 222●225 | 334●336 | 337●339(2組) |	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-GB4LAS ,L,J,B	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16				226●241(2組) | 222●225 | 334●336 | 337●339(2組) |	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-E90LAS ,L,J,B	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16				226●241(2組) | 222●225 | 334●336 | 337●339(2組) |	
	FLORA-DS2 PC-5DS02-GB4L5S		Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16				226●241(2組) | 222●225 | 334●336 | 337●339(2組) |	
	FLORA-DS2 PC-5DS02-E90L5S		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16				226●241(2組) | 222●225 | 334●336 | 337●339(2組) |	
日本DEC	DECpc 433LPx		i486DX/33	8	64					16	8	0	256		234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc XL466d2		i486DX2/66	8	128					32	8	256	256		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	DECpc XL560		Pentium/60	16	192					32	16	256	256		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	DECpc 466 LPx,LPx+		i486DX2/66	-	64					16	8	0	256		234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc 425sx LPv,LPv+		i486SX/25	4	64					16	8	0	256		234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc 433dx LPv,LPv+		i486DX/33	8	64					16	8	0	256		234, 236, 238, 240 | 335, 338, 341 | 349, 351,	
	DECpc 466d2 LPv,LPv+		i486DX2/66	8	64					16	8	0	256		234, 236, 238, 240 | 335, 338, 341 | 349, 351,	
	DECpc LPx+ 466d2		i486DX2/66	8						16	8				234, 236, 238, 240 | 335, 338, 341 | 349, 351,	
	DECpc LPv+ 450s2		i486SX2/50	8	64					16	8				234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc LPv+ 4100		IntelDX4/100	8	64					16	16				234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc XLServer 590		Pentium/90	16	256					32	16	256	256		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	DECpc XL590		Pentium/90	16	256					32	16	256	256		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	DECpc LPx+ 4100		IntelDX4/100	16						16	16				234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc 433dxMTE									16					234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc 466d2MTE									16					234, 236, 238, 240 | 349, 351,	
	DECpc 560LPx		Pentium/60	8						32	16				234●241(2組) | 349●352(2組)	
	DECpc 566LPx		Pentium/66	16						32	16				234●241(2組) | 349●352(2組)	
	Venturis 450s2		i486SX2/50	4						32	8				226●241 | 334●342 | 349●352, 357●360,	
	Venturis 466		i486DX2/66	8						32	8				226●241 | 334●342 | 349●352, 357●360,	
	Venturis 4100		IntelDX4/100	8						32	16				226●241 | 334●342 | 349●352, 357●360,	
	Venturis FP4100		IntelDX4/100	8						32	16				226●241 | 334●342 | 349●352, 357●360,	
	Venturis 575(Win3.1)		Pentium/75	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		226●241(2組) | 222●225 | 331●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis 5100(Win3.1)		Pentium/100	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		226●241(2組) | 222●225 | 331●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis FP5100(Win3.1)		Pentium/100	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		226●241(2組) | 222●225 | 331●336 | 340●342, 337, 338(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis 575		Pentium/75	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		| 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis 5100		Pentium/100	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		| 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis 5133		Pentium/133	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		| 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis 5166		Pentium/166	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		|	
	Venturis FP5100		Pentium/100							32	16				| 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis FP5133		Pentium/133	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		| 349●352, 357●360(2組)	
	Venturis FX5100		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	Venturis FX5133		Pentium/133	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	Venturis FX5166		Pentium/166	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	Venturis FXs5166		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	Celebris 560		Pentium/60	8						32	16	256	256		234●241(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris 590		Pentium/90	16						32	16	256	256		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris FP590		Pentium/90	16						32	16	256	256		234●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris 575		Pentium/75	8	128					32	16	256			226●241(2組) | 331●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris 5100		Pentium/100	16						32	16	256			226●241(2組) | 331●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris FP5100		Pentium/100	16	128					32	16				226●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris XL5100		Pentium/100	16	192					32	16				226●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris XL5100DP		Pentium/100x2	16	192					32	16				226●241(2組) | 334●336 | 337●342(2組) | 349●352, 357●360(2組)	
	Celebris GL5100		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221 | 325●336 | 337●342(2組) | 369●372(2組)	
	Celebris GL5133		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221 | 325●336 | 340, 341, 337●339(2組) | 369●372(2組)	
	Celebris GLST5133		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		215●221 | 325●336 | 340, 341, 337●339(2組) | 369●372(2組)	
	Celebris GL6000		PentiumPRO/200	16							16	C256			| 325●330 |	
	Celebris GL6200		PentiumPRO/200	32							16	C256			| 325●330 |	
	Celebris GXM5120														| 325●330 |	
	Celebris GXMT5120														| 325●330 |	
	Prioris HX Server 590														| 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	Prioris HX Server 590RAID														| 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	Prioris HX Server 590DP														| 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	Prioris HX Server 590DPRAID														| 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	Prioris HX Server 5133														| 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
	Prioris HX Server 5133DP														| 334●336 | 337●342(2組) | 349●352(2組)	
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B			16	128	0	4	2	8	32					218●225 | 226●241(2組) | 325●336 | 337●342(2組) |	
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		215●221 | 325●336 | 337●342(2組) |	
	MS540 model5133-12SX,BX apricot		Pentium/133	16	128	0	4			32	16	256	256		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	MS540 model5133-12X apricot		Pentium/133	16	128	0	4			32	16	0	0		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	MS540 model5133-12A apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	MS540 model5133-17B apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		| 325●336 | 337●342(2組) |	
	LS550 model5200-32CX	☆	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5200-32CW	◎	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5166-21CX	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5166-21CW	◎	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5133-21X	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU(単位は/**)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	LS550 model5133-21W	◎	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		｜	
	LS550 model6200-20MCN	☆	PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		｜	
	MS540 modelF2A apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●221｜	
	MS540 modelF2B apricot	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●221｜	
	MS660 modelF2C apricot	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218●221｜	
	LS660 model5166-21CX apricot		Pentium/166	16	128	0					16	256	256		｜	
	LS550 model6200-32MCN apricot		PentiumPRO/200	32	192	0					16	C256	C256		｜	
	MS540 modelF2B32 apricot	☆	Pentium/150	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		｜	
	MS660 modelH2B apricot	☆	PentiumMMX/166	32	128						32	256	256		｜	
	MS660 modelH2C apricot	☆	PentiumMMX/200	32	128						32	256	256		｜	
GATEWAY2000	4DX-33									16					234, 236, 238, 240｜335, 338, 341｜349, 351,	
	4DX-33V									16					234, 236, 238, 240｜335, 338, 341｜349, 351,	
	4DX2-50V									16					234, 236, 238, 240｜335, 338, 341｜349, 351,	
	4DX2-66V									16					234, 236, 238, 240｜335, 338, 341｜349, 351,	
	4DX2-66E									8					234, 235, 238, 239(2組)｜334｜337, 340(2組)｜349●350(2組)	
	4DX2-66J		i486DX2/66	-	128						8	128	128		｜	
	P5-60		*Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32					234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜349●352, 357●360(2組)	
	P5-60J Family-PC		Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256			234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜349●352, 357●360(2組)	
	P5-75J		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜349●352, 357●360(2組)	
	P5-90		*Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32					234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜349●352, 357●360(2組)	
	P5-90J		Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜349●352, 357●360(2組)	
	P5-100J		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜349●352, 357●360(2組)	
	P5-120J		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		234●236, 238●240｜226●233(2組)｜222●225｜369●372(2組)	
	P5-75 マルチメディア		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16				218●225｜226●241(2組)｜325, 326, 328, 329｜369●372(2組)	
	P5-90 プロフェッショナル		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16				218●225｜226●241(2組)｜325, 326, 328, 329｜369●372(2組)	
	P5-100 マルチメディア		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16				218●225｜226●241(2組)｜325, 326, 328, 329｜369●372(2組)	
	P5-120 プロフェッショナル		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	?	256		218●225｜226●241(2組)｜325, 326, 328, 329｜369●372(2組)	
	P5-150 マルチメディア														｜369●372(2組)	
	P5-133 プロフェッショナル *32		Pentium/133	16	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218●225｜226●241(2組)｜325, 326, 328, 329｜369●372(2組)	
	P5-166 プロフェッショナル		PentiumMMX/166	16							16	256			｜	
	P5-200 プロフェッショナル		PentiumMMX/200	16							16	256			｜	
	G6-180 プロフェッショナル		PentiumPRO/180	32							16	C256	C256		｜	
	P5-133 マルチメディア *32		Pentium/133	16	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218●225｜226●241(2組)｜325, 326, 328, 329｜369●372(2組)	
	P5-166 マルチメディア		PentiumMMX/166	32							32	256			｜369●372(2組)	
	P5-200 マルチメディア		PentiumMMX/200	32							32	512			｜	
	G6-200 マルチメディア		PentiumPRO/200	32							16	C256	C256		｜	
パッカードベル	PackMate 100CDT		Pentium/100								16				｜334●336｜337●342(2組)｜	
	PackMate 120CDT		Pentium/120								16				｜334●336｜337●342(2組)｜	
	PackMate 968Superene		Pentium/133	16						32	16				｜334●336｜337●342(2組)｜	
	Spectria 600														｜334●336｜337●342(2組)｜	
	Spectria 75CD														｜334●336｜337●342(2組)｜	
	Spectria 75PM														｜334●336｜337●342(2組)｜	
	Spectria VFM														｜334●336｜337●342(2組)｜	
ヒューレットパッカード	Vectra XM2 4/100i														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
	Vectra XM2 4/66i														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
	Vectra VL2 4/33s														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
	Vectra VL2 4/66														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
	Vectra VL2 5/60														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
	Vectra VE 4/66														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜349●352, 357●360(2組)	
	Vectra VE 5/75														｜331●336｜337●342(2組)｜	
	Vectra VL 5/90														｜331●336｜337●342(2組)｜369●372(2組)	
	Vectra VL 5/100														｜369●372(2組)	
	Vectra VL 5/120														｜369●372(2組)	
	Vectra VL 5/133														｜369●372(2組)	
	Vectra XM 5/120														｜331●336｜337●342(2組)｜349●352, 357●360(2組)	
	Vectra XM 5/90														｜331●336｜337●342(2組)｜349●352, 357●360(2組)	
	Vectra XU 5/90c														｜331●336｜337●342(2組)｜	
マイタックジャパン	4060lt U-24A-B														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
沖	if Station 466DL														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
オリベッティ	M4-100 ,S,CD MODULO		Pentium/100	8							16				｜	
	MODULO M4														｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	M4-82 MODULO		Pentium/60	8	128					32	16	256	256		234●241(2組)｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	M4-484 MODULO		IntelDX4/100	8	64					32	16	256	256		226●241｜	
	M4-464 MODULO		i486DX2/66	8	64					32	8	256	256		226●241｜	
	M4-424 MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			226●241｜	
	M4-484S MODULO		IntelDX4/100	8	64					32	16	256	256		226●241｜	
	M4-464S MODULO		i486DX2/66	8	64					32	8	256	256		226●241｜	
	M4-424S MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			226●241｜	
	M4-422S MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			226●241｜	
	M4-75 ,S,CD MODULO		Pentium/75	8	128					32	16				226●241(2組)｜334●336｜337●342(2組)｜	
	M4-90 ,S,CD MODULO		Pentium/90	8	128					32	16				226●241(2組)｜334●336｜337●342(2組)｜	
	SUPREMA M6-860		i486DX2/66	8	64						8				｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	SUPREMA M6-880		Pentium/60	16	128						16				｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	SUPREMA M6-620		Pentium/60	16	256						16				｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	SUPREMA M6-400		i486SX/25	4	36						8				｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	SUPREMA M6-440		i486DX/33	8	100						8				｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
	SUPREMA M6-460		i486DX2/66	8	100						8				｜334, 335｜337, 338, 340, 341(2組)｜	
三洋	EXAGE V 19CV														｜334, 335, 337, 338, 340, 341｜	
	MBC-T513S		Pentium/133	16	64	0	4	2	8	16	16				215●221｜	

*1(RAM)#1ソケットは4MBまで
*2(PODP)PODP立ち上げ時のメッセージがPODPと表示されません
*3(PODP)低速モードは使用できません
*4(PODP)対応ディスケットキット(TA102 税抜2500円)が必要です。但し、BIOSレベルが96/06/22、診断プログラムV1.11、リファレンスV1.10以上であれば必要ありません
*5(PODP)対応ディスケットキット(TA101 税抜2000円)が必要です
*6(PODP)対応キット(ID#74H1202 税抜4000円)が必要です
*7(PODP)対応キット(ID#69H8918 税抜4000円)が必要です
*8(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41, 42, 43, 44のごく一部について、増設メモリとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい。
*9(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41, 42, 43, 44のごく一部について、増設メモリ、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります.詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*10(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です 1-2から2-3に変更
*11(PODP)拡張スロット1には、ハーフサイズ以下のカードしか使用できなくなります
*12(PODP)パワーマネジメントモードは使用できません
*13(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW500 S1:OFF S2:ON S3:ON S4:OFF
*14(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW1 S2:OFF
*15(PODP)ディップスイッチの設定が必要です S1:ON S2:ON S3:OFF
*16(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です PJ9:1-2 PJ10:1-2 PJ52:1-2
*17(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P4:2-3 P6:2-3
*18(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P2:2-3 P3:2-3 P4:2-3 P6:2-3
*19(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE J17:2-5
*20(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE
*21(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:2-6
*22(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP1:1-2
*23(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP11:2-6 JP19:1-2 JP23:CLOSE
*24(PODP)Win3.1使用時、装着前にスワップファイルを「BIOS経由で利用」に変更
*25(PODP)マシンのS/N頭2桁が、47, 48, 49のごく一部について、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります.詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*26(PODP)VLバスカードを使用時、動作しなくなる場合があります
*27(PODP)BIOS設定が必要です"Load Setup Default Settings"を選択してください
*28(PODP)BIOS VersionA02以上が必要です、Nifty-serveよりダウンロードしてください
*29(PODP)WindowsNTおよびOS/2がインストールできない場合があります
*30(RAM)4枚同一容量の製品にて増設
*31(RAM)8MBのメモリモジュール2枚での増設不可
*32(RAM)メモリモジュール増設ソケットがDIMMタイプの場合対応製品なし
*33(RAM)ECC対応メモリモジュールの増設はできますが、ECC機能は働きません
*34(RAM)DIMMを2枚搭載している場合は、SIMMを搭載できません。
*35(RAM)DIMMソケットx2(空きx1)、SIMMソケットx2の構成です
*36(RAM)DIMMソケットx1(空きなし)、SIMMソケットx2の構成です

《第4表》ノートパソコン機種別換装サービス料金一覧

発表 年/月	メーカー	型番	ノートパソコンのスペック CPU 使用CPU	速度	HDD 容量	RAM 標/最	アセットコア Am5x86換装 速度	料金	HDD換装 容量	料金 *1	アカシ無線 Am5x86換装 速度	料金	HDD換装 *4,5 容量	料金*1,5	若松通商 Am5x86換装 速度	料金	HDD換装 容量	料金
95/08	NEC	PC-9821Lt2/ 3A.3D	i486DX2/50MHz	25x2	350		33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/08		PC-9821Lt2/7A	i486DX2/50MHz	25x2	720		33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/06		PC-9821Ne3	i486DX2/50MHz	25x2	0		25x4	¥48,400	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/06		PC-9821Ne3/3	i486DX2/50MHz	25x2	350		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/06		PC-9821Ne3/5	i486DX2/50MHz	25x2	540		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/02		PC-9821Lt/260	i486DX2/50MHz	25x2	260		33x4	¥53,400	-	-	25x4	¥29,800	1400	¥77,400	-	-	-	-
95/02		PC-9821Lt/350A	i486DX2/50MHz	25x2	350		33x4	¥53,400	-	-	25x4	¥29,800	1400	¥77,400	-	-	-	-
95/02		PC-9821Lt/540A	i486DX2/50MHz	25x2	540		33x4	¥53,400	-	-	25x4	¥29,800	1400	¥77,400	-	-	-	-
94/10		PC-9821Ld/260	i486SX/33MHz	33x1	260		33x4	¥53,400	-	-	33x4	¥29,800	1400	¥77,400	-	-	-	-
94/10		PC-9821Ld/350A,350A2	i486SX/33MHz	33x1	350		33x4	¥53,400	-	-	33x4	¥29,800	1400	¥77,400	-	-	-	-
94/07		PC-9821Nd	i486SX/33MHz	33x1	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/07		PC-9821Nd/340W	i486SX/33MHz	33x1	340		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/07		PC-9821Ne2	i486SX/33MHz	33x1	-		-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/07		PC-9821Ne2/340W	i486SX/33MHz	33x1	340		-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/07		PC-9821Ne	i486SX/33MHz	33x1	-		-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/07		PC-9821Ne 120/W	i486SX/33MHz	33x1	120		-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
91/10		PC-9801NC	i386SX/20MHz	20x1	-		-	-	-	-	*3	-	-	-	-	-	-	-
91/10		PC-9801NC40	i386SX/20MHz	20x1	40		-	-	-	-	*3	-	-	-	-	-	-	-
95/05	日本IBM	2605-1FC ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	360	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/05		2605-1FD ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/05		2605-1FP ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	540	12/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/11		2605-7FD ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	540	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/11		2605-7FE ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/11		2605-7FQ ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/11		2605-7FV ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	540	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/11		2605-7FK ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	20/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
96/02		2605-DFV ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	540	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
96/02		2605-DFK ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	720	20/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
96/03		2605-DJV ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	540	12/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
96/03		2605-DJK ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	720	20/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/02		2620-8J0 ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/02		2620-8JF ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/02		2620-8JL ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/02		2620-9J0 ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/02		2620-9JF ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/02		2620-9JL ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/05		2620-BJF ThinkPad 360PE	i486DX2/50MHz	25x2			33x4	¥53,400	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
		ThinkPad 360P	i486SX/33MHz	33x1			33x4	¥53,400	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/06		9545-QFC ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	340	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/06		9545-QFD ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/06		9545-QFJ ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	12/36	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
94/05		2432-YB7 ThinkPad 230Cs	i486SX/33MHz	33x1	170	4/12	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	?	調査中	-	-
94/05		2432-YB5 ThinkPad 230Cs	i486SX/33MHz	33x1	260	4/12	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	?	調査中	-	-
95/02		2432-FBW ThinkPad 230Cs	i486DX2/50MHz	25x2	?		33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	?	調査中	-	-
95/02		2432-FBZ ThinkPad 230Cs	i486DX2/50MHz	25x2	?		33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	?	調査中	-	-
95/04		ThinkPad 701C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/11		2630-5SM ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/11		2630-5SW ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/11		2630-7TM ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	720	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
95/11		2630-7TW ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	720	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
94/05		ThinkPad 755C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/	-	-	-	-	-	-	-	-	?	調査中	-	-
95/05		9545-AFK ThinkPad755CDV	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
94/11		9545-9FE ThinkPad755CD	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
94/11		9545-7FE ThinkPad755CE	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	?	調査中	-	-
94/05	東芝	DynaBookSS433	i486SX/33MHzsl	33x1	250	4/20	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	40x3	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/05		DynaBookSS425	i486SX/25MHz	25x1	120	4/20	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/06		DynaBookSS475 051CT/A	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		DynaBookSS475 051CT/W	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
95/06		DynaBookSS475 051CS/A	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		DynaBookSS475 051CS/W	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4330CD	i486SX/33MHzsl	33x1	-	4/24	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4332CW	i486SX/33MHzsl	33x1	250	8/24	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4333CW	i486SX/33MHzsl	33x1	340	8/24	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4502TW	i486DX2/50MHzsl	25x2	250	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4503TW	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/05		DynaBookV486FV 4755TW	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S001CD	i486SX/25MHzsl	25x1	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S121CW	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S201CW	i486SX/25MHzsl	25x1	200	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A X201TW	i486DX2/40MHzsl	20x2	200	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A X341TW	i486DX2/40MHzsl	20x2	340	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S001WD	i486SX/25MHzsl	25x1	-	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
93/10		DynaBookV486A S121WD	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		T3400CT	i486SX/33MHzsl	33x1	250	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
96/05		Libretto20CT PA1225JT	Am486DX4/75MHz	25x3	270	8/20	33x4	¥53,400	-	-	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	-	-	-	-
96/05		Libretto20CTA PA1225JA	Am486DX4/75MHz	25x3	270	8/20	33x4	¥53,400	-	-	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	-	-	-	-
96/11		Libretto30CT PA1236C9	Am5x86/133MHz	33x3	500	8/20	-	-	-	-	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	-	-	-	-
96/11		Libretto30CTA PA1236CA	Am5x86/133MHz	33x3	500	8/20	-	-	-	-	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	-	-	-	-
93/10	DEC	DECpc 425NC	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
94/12	SANYO	Winky L MBC-SNJ3H1	i486SX/33MHz	33x1	130	4/20	*2	¥39,800	1300	¥88,300	-	-	-	-	-	-	-	-
94/03	松下	CF-V21P	i486DX2/50MHz	25x2	450		*2	¥39,800	1300	¥88,300	-	-	-	-	-	-	-	-
94/03		CF-V21P	i486DX2/50MHz	25x2	260		*2	¥39,800	1300	¥88,300	-	-	-	-	-	-	-	-
94/03		CF-V21P	i486SX/33MHz	33x1	120		*2	¥39,800	1300	¥88,300	-	-	-	-	-	-	-	-
94/08	富士通	FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	-		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/08		FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	170		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/08		FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	340		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/02		FMV-450NL/S model340,S	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/02		FMV-450NL/T	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	25x4	¥48,400	1300	¥96,900	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/02		FMV-450NL model340	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/09		FMV-475NL/S model340,S	IntelDX4/75MHz	25x3	340	8/24	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/09		FMV-475NL/T model340,S	IntelDX4/75MHz	25x3	340	8/24	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/12	オリベッティ	ECHOS 20	i486SX/33MHz	33x1	170		-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/12		ECHOS 20C	i486SX/33MHz	33x1	240		*2	¥39,800	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
		ECHOS 24C					*2	¥39,800	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
		ECHOS 43 COLOR	i486SX/33MHz	33x1	170	4/	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
		ECHOS 44 COLOR	i486DX2/50MHz	25x2	240	4/	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/08	エプソン	Endevor NT-500	i486DX2/50MHz	25x2	130		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/08		Endevor NT-500	IntelDX4/75MHz	25x3	130		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/08		Endevor NT-500	IntelDX4/100MHz	33x3	130		-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
94/03		PCV-N450S	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	*2	¥39,800	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE AS2	i486SX/25MHz	25x1	-	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE AS1D	i486SX/25MHz	25x1	80	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE ASC2	i486SX/25MHz	25x1	-	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
93/08		PC-486NOTE ASX2	i486SX/25MHz	25x1	-	2/34	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
		PC-486NOTE ASD2	i486DX2/50MHz	25x2	-	6/34	-	-	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/06	キヤノン	INNOVA 450CS-340	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	33x4	¥53,400	-	-	25x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-
95/06		INNOVA 4100CS-500	IntelDX4/100MHz	33x3	500	8/24	-	-	-	-	33x4	¥34,800	1400	¥82,400	-	-	-	-

*1 CPU換装とHDD換装を合わせた料金です。
*2 33x3で動作するIntelDX4/100MHzへの換装です。
*3 20x2で動作するTI486SXLC2/40MHzへの換装です。
*4 HDD換装のみを行う場合の料金は6800円から(機種により異なります)
CPU交換と同時に申し込んだ場合、HDD換装料金は4800円になります。
HDDの価格は以下の通りです。(1997/2/13時点)

東芝 810MB ¥34,800
東芝 1GB ¥35,800
東芝 1.4GB ¥42,800
東芝 2.1GB ¥56,800
Libretto用 500MB ¥34,800
Libretto用 810MB ¥46,800

※同じモデル名でも、本体の内部仕様の違いにより、換装作業ができない場合があります。

アセットコア・テクノロジー(株)
〒222 神奈川県 横浜市 港北区 新横浜 3-6-12
日総第12ビル 9F
Tel 045-473-5261 E-Mail LDP04165@niftyserve.or.jp

アカシ無線 (アカシ(株))
〒350 埼玉県 川越市 藤間 151-1
Tel 0492-44-6728 E-Mail tac@interlink.or.jp

(株)若松通商
〒101 東京都 千代田区 外神田 1-11-4
Tel 03-3251-4121 Fax 03-3251-7877

Welcome! パソコンMUSICスタジオ

DTM初心者も大歓迎！

WITH

Track 7
これからのサウンド・カードの標準を探る

Creative Media サウンド ブラスター Sound Blaster AWE64

価格23,800円

■問い合わせ先：クリエイティブ・メディア
☎03-3256-5577　■ホームページ■http://www.creaf.com/（英文）

『Sound Blaster』，『Sound Blaster 16』と，サウンド・カードの標準を作りだしてきたメーカー，クリエイティブメディアが，新製品を発表しました。その名は『Sound Blaster AWE64』（以降，AWE64と略）。

それでは，AWE64を紹介しながら，これから主流となりうるサウンド・カードの最先端の機能を見ていくことにしましょう。

基本スペックもさらに向上

AWE64を評価する場合，パソコン用PCM／FM音源ボードとしての性能と，MIDI音源としての性能の，二つの側面から見ることができます。

これまでのSound Blasterシリーズの後継機として，PCM／FM音源部の機能を見ると，AWE64はさまざまな点で性能を向上させていることがわかります。

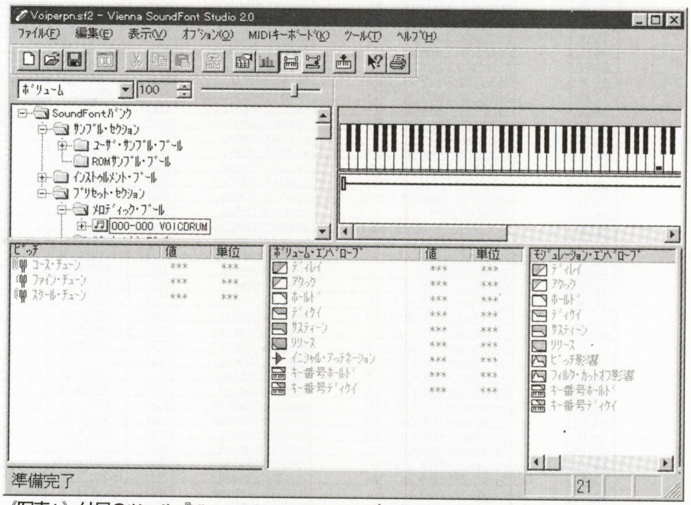
16ビット／44.1kHz／ステレオPCM音源という基本スペックは変わりませんが，従来機種と比較するとS/N比（ノイズの少なさ）が大きく向上しています。

また，インターネット／マルチメディア環境に対応するため，以下のような機能拡張も行なわれています。

インターネット電話『Creative Web Phone』やインターネット上で音声放送を楽しめる『RealAudio Player』などの付属ソフトを同梱。それらの機能をフルに活用するために，AWE64には全2重対応のWindows用ドライバが用意されています。

全2重対応ドライバを使うことによってWeb Phoneなどで，相手の声を聞きながら自分の声を相手に伝えるという，双方向サウンドが可能になります。

また付属のドライバはDirectSound 2.0に対応しているので，最新のWindowsゲームにも完全に対応できます。



《写真1》付属のツール『Vienna SoundFont 2.0』でSoundFontを自由に設定できる

SoundFontによるサンプラー機能

AWE64の最大の特徴は，同時発音数64音のMIDI音源としての機能を搭載していることです。

64音のうちの32音は，現行機種であるSound Blaster AWE32（以降AWE32）に搭載されていたものと同じ，MIDI音源チップ『E-mu8000』によるものです。

ここで注目すべきは，AWE64やAWE32に搭載されているSoundFont（サウンド・フォント）テクノロジーです。

SoundFontテクノロジーとは，サウンド・ボード上のRAMに音色波形データ（SoundFont）を読み込んでおき，それらを楽器音として使用する技術のことです（**写真1**）。SoundFontは，付属のCD-ROMとして『SOUNDFONT CD II』／『SOUNDFONT CD III』が用意されています（**写真2**）。

そのほかにも，自分で録音した音声データなどを取り込むことも可能です。つまり，SoundFontを使うことによって，AWE64を簡単なサンプラーのように使うことができるわけです。

《写真2》AWE64には，SoundFont満載のCD-ROMが2枚付属する

AWE64では，SoundFont用として，標準で512kバイトのRAMを搭載しています。この容量が足りないという場合は，RAMを追加することも可能です。

旧製品であるAWE32では，以前DOS／Vパソコンのメインメモリに使われていた，標準的な30ピンSIMMを使用することが可能でした。しかし，残念なことにAWE64ではソケットが変更されたため，専用ドータボードで増設するようになっています（**写真3**）。

CPU負荷の少ないソフトウエア・シンセサイザ

最近，MIDI音源を搭載していないマシンでもMIDIデータを再生できる，ソフトウエア・シンセサイザが流行しています。

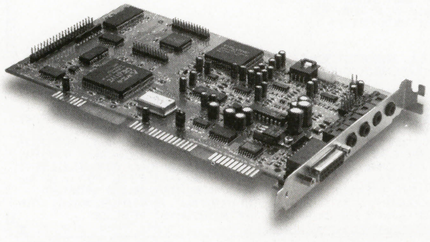
じつはAWE64のMIDI音源も，32音分はソフトウエア・シンセサイザ『WaveSynth／WaveGuide』によって実現されています（**写真4**）。

一般にソフトウエア・シンセサイザには，非常に膨大なデータ処理が必要です。そのため，ソフトウエア・シンセサイザでMIDIデータを再生していると，ほかのアプリケーションの動作が重くなります。

しかし，このWaveSynth／WaveGuideには，ほかのソフトウエア・シンセサイザとはちがい，CPUへの負荷が1音あたり1%以下という特徴があります。

じつは，WaveSynth／WaveGuideのソフトウエア・シンセサイザは，DirectSound 2.0によるハードウエア・アクセラレーション機能を利用しているのです。

1音あたり1%以下というCPU負荷の低さは，WaveSynth／WaveGuideの設計もさることながら，DirectSoundにフル対応したAWE64のハードウエア性能によって，実現しているものだといえるでしょう。



《写真3》AWE32では，30ピンのSIMMを使用したが，AWE64では専用ドータボードでメモリを増設する

WaveGuideには音響物理モデリング理論を採用

ところで，WaveSynth／WaveGuideはその名のとおり，WaveSynthとWaveGuideという二つの機能から構成されています。

WaveSynthとは，いわゆるふつうのMIDI音源で採用されている，ウェーブ・テーブル合成（音素材データを加工することにより，楽器音を作りだす方式）によるシンセサイザです。

一方，WaveGuideでは，音響物理モデリング理論に基づいた楽器音の再生が行なわれます。音響物理モデリングとは，楽器で音が再生される過程を数学的に分析し，高度な計算式によって音声波形をシミュレートする方式です。

作りだせる音源は，ギターやクラリネットなど，限られた種類だけですが，それらについては，ウェーブ・テーブル合成方式よりも，よりリアルな音を再現することができます。

ただし，リアルであるといっても，結局のところ音色は個人の好みによる部分が大きいので，ウェーブ・テーブル方式の音のほうがいいという場合もあるでしょう。そこで，AWE64のWaveSynth／WaveGuideでは，WaveGuideに対応した音色については，どちらの方式を採用するか選択することができるようになっています（**写真5**）。

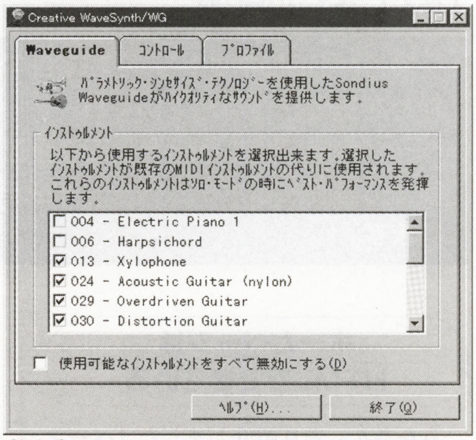
先進のサウンド機能をボード1枚にすべて凝縮

以上をまとめるとAWE64には，つぎのような6種類のサウンド機能が搭載されていることになります。

- **全2重対応PCM音源**
- **Sound Blaster互換FM音源**
- **標準的なGM／GS音源**
- **SoundFontで差し替え可能なサンプリング音源**
- **ウェーブ・テーブル合成によるソフトウエア・シンセサイザ**
- **音響物理モデリングによるソフトウエア・シンセサイザ**

なかでも，SoundFontによるサンプリング音源部は，メモリの許すかぎり自由に音を差し替えることができるので，無数の音源を持っているのと同じことです。

《写真4》AWE64をインストールすると，さまざまなMIDIデバイスが登録される



《写真5》好みによって，WaveGuideを使う音色を選択できる

また，PCM音源はハードディスク・レコーディング対応シーケンサなどを使うことによって，ハードディスク・レコーダとして使うこともできます。

つまりAWE64があれば，コンピュータ・ミュージックに関しては，ほぼ無敵の機能を一度に搭載することができるのです。

もしも，単体のMIDI音源やサンプラー，ハードディスク・レコーダなどの機材を購入して，同等の機能を持つシステムを手に入れようとすると，安く見積もっても20万円以上はかかるでしょう。

それが，パソコン本体さえあれば，たったの23,800円で実現できるのです。

MIDI音源としてだけでなく，パソコンのサウンド・カードとしても充実した機能を持つAWE64は，手軽にできるコンピュータ・ミュージックの新しい標準型となるはずです。

新装開店！ホームページを作ろう！

ベーシックマガジン

BMネットワークTODAY

Vol.14

ホームページ作成にチャレンジしよう！

TEXT BY 山崎 寛

今月からBMネットワークTODAYは新装開店，ホームページの作りかたを基礎から学んでいくコーナーになりました。以前にも，ホームページ作成に関する記事をこの連載で紹介していましたが，心機一転，新たに基礎からホームページ作成テクニックを勉強していきたいと思います。

ホームページはHTMLでできている

みなさん，先月紹介しました「ベーマガ・ホームページ」は見ていただけましたでしょうか？なかなか厳しい意見も多く届いていますが，多くのかたは大変喜んでくれています。これからも改良を重ねて，より使いやすくしていきますので，メールや伝言板でドンドン意見を書き込んでくださいね。

さて，この「ベーマガ・ホームページ」もそうですが，ホームページは，基本的に『HTML』という言語で記述されています。

この言語によって，単なる文書の表示にとどまらず，ほかの文書（ホームページ）へジャンプしたり，画像を埋め込んで表示したりといったことが可能になっています。

では，HTMLはどのような形式で記述されているのでしょうか。実際のホームページを参考にしてみましょう。インターネットが楽しめる環境にある人は，WWWブラウザで，適当なホームページを表示してください。メニューから[ソース表示]をクリックすると，**写真1**のような文書が表示されたと思います。これが，HTMLという言語で記述された文書です。

ホームページを作るには？

ホームページ作成のため，これからHTMLを学んでいくわけですが，ホームページを作るには一体何が必要なのでしょうか？

実は，とりたてて何かを用意する必要はないのです。先ほどの**写真1**でもわかるように，HTMLは文書なので，普通に文書を読み書きできるソフトがあれば，HTML文書を作成することが可能なのです。Windowsに付属しているワードパッドやメモ帳でも，HTML文書は作成できます。

ただ，作ることができても，見ることができなければ意味がありません。作成したHTML文書をホームページとして見るには，『Netscape Navigator』や『Internet Explorer』といった，WWWブラウザが必要となります。これらのソフトは，最近のパソコンにはあらかじめ導入されていますし，以前には雑誌の付録CDなどにも収録されていたので，比較的簡単に入手できると思います。

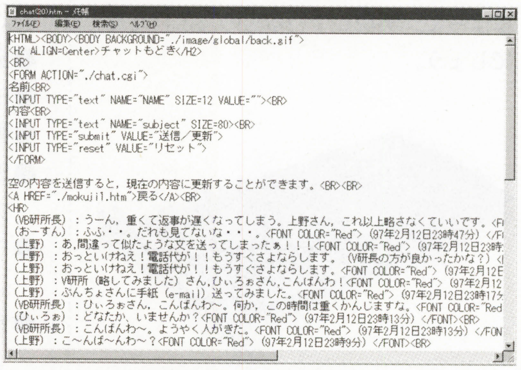
すでにホームページを見られる環境にある人は，ホームページを作るために用意しなければならないソフトはありません。このように簡単にホームページ作成をはじめられるのも，HTMLの大きな特徴でしょう。

いよいよ挑戦！ホームページ作成！

まず，**リスト1**のように適当な文章を入力してみてください。入力したら，“test1.txt”と名前をつけて保存します。

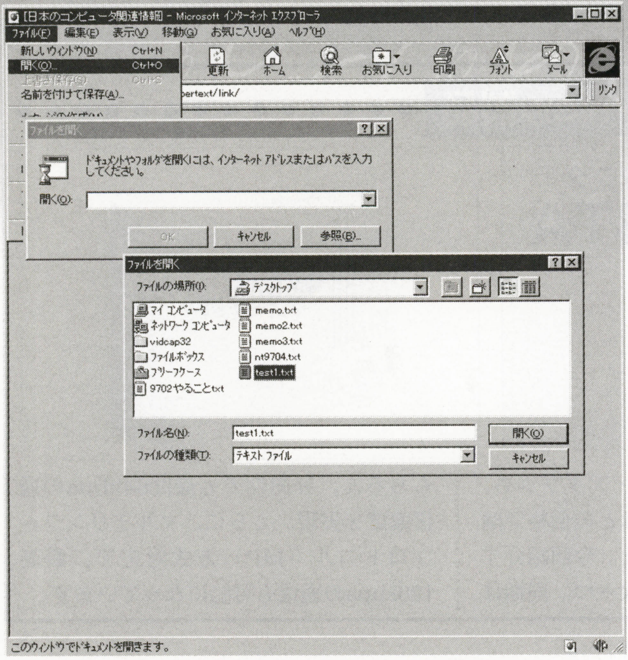
このファイルを，WWWブラウザを使って表示してみましょう。ここでは，『Microsoft Internet Explorer』を使用して説明していきます。

WWWブラウザを起動し，メニューから[開く]を選びます。［参照］をクリックし，開くファイルを指定します。このとき，［ファイルの種類］を“テキスト ファイル”に指定するのを忘れないでください（**写真2**）。保存したファイルを指定して表示させると，**写真3**のようになるはずです。

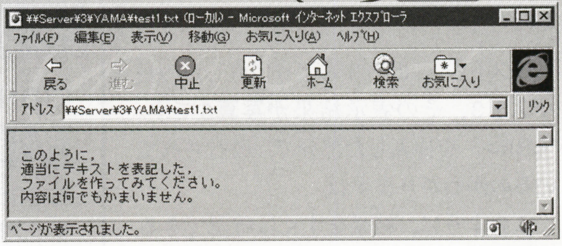


```
chat(20).htm - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 検索(S) ヘルプ(H)
<HTML><BODY><BODY BACKGROUND="./image/global/back.gif">
<H2 ALIGN=Center>チャットもどき</H2>
<BR>
<FORM ACTION="./chat.cgi">
名前<BR>
<INPUT TYPE="text" NAME="NAME" SIZE=12 VALUE=""><BR>
内容<BR>
<INPUT TYPE="text" NAME="subject" SIZE=80><BR>
<INPUT TYPE="submit" VALUE="送信／更新">
<INPUT TYPE="reset" VALUE="リセット">
</FORM>

空の内容を送信すると，現在の内容に更新することができます。<BR><BR>
<A HREF="./mokuji1.htm">戻る</A><BR>
<HR>
 (VB研所長) ：うーん，重くて返事が遅くなってしまう。上野さん，これ以上略さなくていいです。<F
 (おーすん) ：ふふ・・。だれも見てないな・・・。<FONT COLOR="Red"> (97年2月12日23時47分) </F
 (上野) ：あ,間違って似たような文を送ってしまったぁ！！！<FONT COLOR="Red"> (97年2月12日23時
 (上野) ：おっといけねえ！電話代が！！もうすぐさよならします。 (V研長の方が良かったかな？) <
 (上野) ：おっといけねえ！電話代が！！もうすぐさよならします。<FONT COLOR="Red"> (97年2月12E
 (上野) ：V研所 (略してみました) さん,ひぃろぉさん,こんばんわ！<FONT COLOR="Red"> (97年2月12
 (上野) ：ぶんちょさんに手紙 (e-mail) 送ってみました。<FONT COLOR="Red"> (97年2月12日23時17分
 (VB研所長) ：ひぃろぉさん，こんばんわ～。何か，この時間は重くかんじますな。<FONT COLOR="Red
 (ひぃろぉ) ：どなたか、いませんか？<FONT COLOR="Red"> (97年2月12日23時13分) </FONT><BR>
 (VB研所長) ：こんばんわ～。ようやく人がきた。<FONT COLOR="Red"> (97年2月12日23時13分) </FON
 (上野) ：こ～んば～んわ～？<FONT COLOR="Red"> (97年2月12日23時9分) </FONT><BR>
```

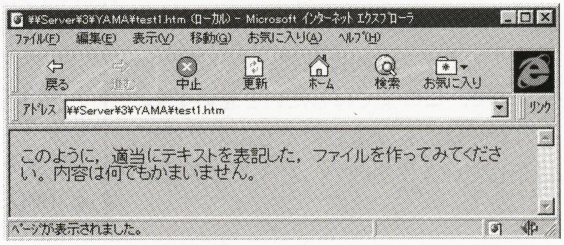
《写真1》これがHTMLで記述された文書。これがホームページとして表示されているのだ



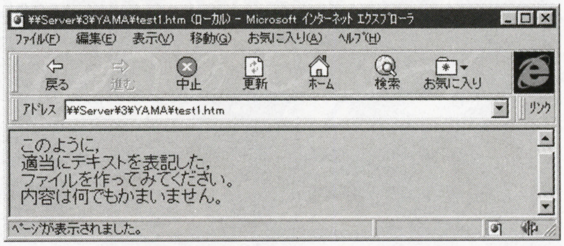
《写真2》まずは，入力したリスト1をWWWブラウザで表示してみよう。どんな結果になるかな



《写真3》リスト1の表示結果。入力したテキストが，そのまま表示されている



《写真4》リスト2の表示結果。不等号で囲まれた部分が無く，改行も異なる。HTML文書として表示されている証拠だ



《写真5》リスト3の表示結果。
のタグを入れたため，写真2と同様に改行されている

さきほど入力した文書は，実はHTMLではなく，ただのテキストです。WWWブラウザは，文書がHTML以外の場合，そのまま表示します。それでは，HTMLの形式で記述すると，どのように表示されるのでしょうか。

HTML文書を表示させてみよう

今度は，**リスト2**のように入力して，“test1.htm”と，拡張子を“htm”にして保存してください。“htm”というのは，HTMLで記述されたファイルであることを表す拡張子です。HTML文書を保存するときは“htm”という拡張子で保存するようにしましょう。

さて，このファイルを，**リスト1**と同様にWWWブラウザを使って表示してみましょう。**写真4**のようになるはずです。

おやっ，追加した部分の文字が表示されていませんね？

リスト2で追加した，不等号で囲まれた文字（<HTML>など）は，「タグ」といってWWWブラウザ上には直接表示されません。そのかわり，定められた表記によって，WWWブラウザ上の表示を調節することができるのです。HTMLは，このようなタグを利用して，どのように表示するかを設定する言語なのです。

タグの意味を知ろう

それでは，**リスト2**の中で使用したタグの内容を紹介しましょう。

“<HTML>”と“</HTML>”は，この二つのタグで囲まれた部分がHTML文書であることを示します。ただ，このタグの外側に文章を書いても，その文章をHTMLと解釈してしまう場合もありますが，念のため外側には書かないものと思っておきましょう。

“<BODY>”と“</BODY>”は，その間に書かれた文が，HTMLの本文であることを表しています。これらのタグは，2個で一対になっているので，必ず二つ表記することを忘れないでください。

これらは，深く考えず「ルール」として書式を覚えておくといいでしょう。

ところで，txtファイルを表示した**写真3**と，htmファイルを表示した**写真4**を比較して，何かちがっていると思いませんか？そうです，文章の改行が失われています。

HTMLでは，文書の改行には“
”というタグを使用します。

《リスト1》

```
このように，
適当にテキストを表記した，
ファイルを作ってみてください。
内容は何でもかまいません。
```

《リスト2》

```
<HTML><BODY>
このように，
適当にテキストを表記した，
ファイルを作ってみてください。
内容は何でもかまいません。
</BODY></HTML>
```

《リスト3》

```
<HTML><BODY>
このように，<BR>適当にテキストを表記した，<BR>
ファイルを作ってみてください。<BR>
内容は何でもかまいません。<BR>
</BODY></HTML>
```

リスト2を，改行するように直したのがリスト3，その表示結果が写真5です。“<BR>”を挿入した部分で，改行されているのがわかりますね。

このように，結果をすぐに確認できる点も，HTMLの大きな長所といえます。みなさんも，いろいろな文章を入力して試してみてください。

とりあえず，今回は最初ということもあるので，ここまでにしたいと思います。来月からは，もう少したくさんのタグを紹介していきますので，どうぞお楽しみに。

今月のイチオシNew製品

ISDNターミナルアダプタ

MDS128TA

価格35,800円
マイクロ総合研究所

■問い合わせ先
マイクロ総合研究所
☎03-3458-9021

高価だったターミナル・アダプタも，もはやモデムと変わらぬほどの価格で購入できるようになりました。今回紹介する『MDS128TA』もそんな一つ。同期はもちろん，非同期でも最高64kbpsの通信速度を実現。さらに，マルチリンク・プロトコル（MP）方式対応で，最高128kbpsの通信も可能になっています。

ベーマガでイチバンサイバーなコーナー。やふー！

がんば⑤ ネットサーフはYAHOO（ヤフー）！から

一番気に入っていた黒のネックレスが，ふと気づいたらなくなってた。くっそ〜。あれはなぁ，東京に行くタメに買った大事なヤツなんだぞぅ〜（泣）。

かくなるうえは･･･ドラえもぉん，タイムマシンであのネックレスを最後につけてた日まで連れてってよぉ，と私は夢の中で叫んでいた（夢の中のドラちゃんは，なぜか四つん這いだった）。

こんなとき「YAHOO!」があったら…それもうちの中のどこでも検索できるやつでさぁ，などと現実逃避してもダメなもんはダメだ。もういい！とりあえずっ！

探し物に飽きたので，パソコンの前に座りほんとに「YAHOO!」を見てみた。初めてネットサーフィンらしきことをして，すっかりご機嫌になった私は，とうとう朝の5時まで続けてしまった。へらへらと「ポンキッキの歴史」なんぞも読破してしまったではないか！（次の日寝坊した）

「YAHOO!」はとっても簡単です。そこの初心者のアナタ，お友達のホームページ見てるだけじゃもったいないですよ。ボーリングが好きなら「bowling」というキーワードで検索してみてください（キーワードに引っかかったホームページが4件出ました）。ミッキーを愛するなら「disney」で検索。こっちは22件も出ます（両方検索した。ヒマね）。

「YAHOO!」のURL，書いときますね（http://www.yahoo.co.jp/）。まあ，どこでも紹介されてるけどね。今回はいまさらな話題でしたが，私は初心者の味方なのでいいんです。みなさん楽しんでください。私もがんばります。

教訓

YAHOO!は，ホームページ検索では定番中の定番ともいえる存在です。インターネット初心者なら，まずはココからネットサーフィンをはじめるとよいでしょう。ちなみに，「ドラえもん」で検索すると13件引っかかりました。　（ドラえもんにハマってる編集者）

●筆者紹介●
きょーこ

最近ディズニーランドに行くが，昼間2時過ぎに家を出たため，子供に泣かれるわ渋滞に巻き込まれるわヒドイ目にあった一児の母（笑）

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

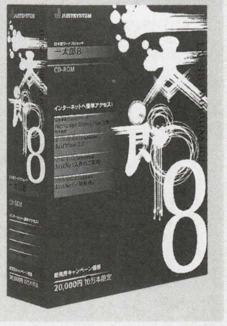
今なら『一太郎8』が3,000円で手に入る！

●ジャストシステム　一太郎8

ジャストシステムは日本語ワープロ・ソフト一太郎の最新版『一太郎8／R.1 for Windows95／NT』の発売を記念して，標準価格40,000円を20,000円で，また，他社ワープロ・ユーザー対象の乗換版20,000円を12,000円で販売する新発売キャンペーンを実施しています。

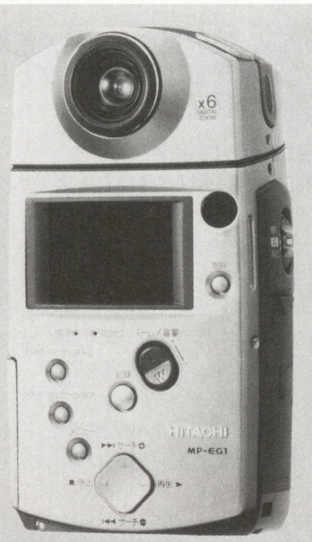
なおそれに合わせて，旧バージョンの一太郎ユーザーを対象に一太郎8とバリューパックのセットを8,000円で，一太郎7ユーザーを対象に一太郎8のみを3,000円で販売する優待販売キャンペーンも行なっています。くわしくは電話による問い合わせか，ホームページで確認してください。

■問い合わせ先
株式会社ジャストシステム
東京☎03-5412-3939
大阪☎06-886-9300
徳島☎0886-55-8300
■ホームページ
http://www.justsystem.co.jp/if/ifhome.html



MPEGカメラ

ついに登場！　映像をハードディスクにMPEG記録する超小型デジタル・ムービー・カメラ



●日立製作所　MP-EG1

日立製作所は，動画映像をリアルタイムに圧縮／伸長し，内蔵するハードディスクに映像を記録することができる世界初の小型MPEGカメラ『MP-EG1』(価格132,000円) を発売しました。

この製品は本体に搭載した“MPEG1コーデックLSI”が，動画映像をリアルタイムにMPEG1形式に圧縮し，内蔵のPCMCIA Type IIIのPCカード型ハードディスク（オプション：260Mバイトタイプ価格75,000円）に記録します。

映像（動画＋音声）なら最大約20分，静止画だけなら最大約3,000枚，音声つき静止画なら最大4時間（静止画1枚のみ収録した場合）まで収録可能です。撮影したデータは，本体に内蔵されたファイル管理機能“メディア・ナビゲーション”を使って，ランダム・アクセスによる再生や映像の削除，撮影カットの並べ替えなどが，撮ったその場で簡単に行なえます。

液晶モニタは，見やすい1.8インチのTFTタイプを採用。

なお本体には，パソコンと接続して利用できる「ソフトウエアMPEGデコーダ」，「映像ファイル転送ソフト」，「ノンリニア編集ソフト」など7種類のソフトが付属。撮影したデータをパソコンに転送し素材として利用することも可能です。

■MP-EG1主な仕様
●対応パソコン：DOS／Vパソコン
●対応OS：Windows95日本語版
●圧縮方式：MPEG1・JPEG・MPEG AUDIO
●記録メディア：260MバイトPCカードタイプ・ハードディスク（日立仕様）
●記録モード：動画・静止画・音声つき静止画・静止画連写・インターバル撮影
●動画記録時間：最大約20分（260MバイトPCカードタイプ・ハードディスク使用時：動画のみ記録した場合）
●静止画記録枚数：最大約3,000枚（260MバイトPCカードタイプ・ハードディスク使用時：静止画のみ記録した場合）
●音声記録時間：最大約4時間（260MバイトPCカードタイプ・ハードディスク使用時：音声つき静止画1枚のみ記録した場合）
●レンズ／ズーム倍率：F2.4～3.5 f3.6～10.8(mm)／光学3倍・デジタル6倍
●撮像素子：1／4インチ39万画素CCDセンサー
●露出調整：自動
●ホワイト・バランス：自動
●フォーカス：パン・フォーカス
●入力端子：ビデオ出力（NTSC）・オーディオ出力（モノラル）・PC接続（専用シリアル・ポート）電源／消費電力：DC7.2V／6.5W
●バッテリ：充電式リチウム・イオン・バッテリ(650mAh)／連続駆動約40分
●外形寸法：W83.0×H143.5×D56.0mm
●本体質量：約385g
●撮影時総質量：約540g

■問い合わせ先
株式会社　日立製作所
家電・情報メディア事業本部
映像情報メディア事業部　AV製品本部
商品企画部☎03-3506-1678

CD-ROMドライブ

16倍速CD-ROMドライブ

●アイ・オー・データ機器 CDV-AB16

『CDV-AB16』(価格24,800円)は，PC-98シリーズ&DOS/Vパソコン用のATAPI対応ファイル・ベイ用CD-ROMドライブです。

アイ・オー・データのCD-ROMドライブとしては，はじめて16倍速ドライブを採用。最大データ転送レート2,400kバイト/秒，平均シークタイム90msと高速アクセス性能を実現し，ソフトのインストールや動画再生を極めて快適に行なうことができます。また，拡張スロットを占有しないファイル・ベイ用とあって，拡張性を失わずに省スペースでCD-ROMの増設ができるのも魅力です。

■問い合わせ先

株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024

■ホームページ

http://www.iodata.co.jp/

FAXモデム

高速&低価格なFAXモデム

●アイワ PV-BW3360

アイワは高速通信が可能な外付け型FAXモデム『PV-BW3360』(価格17,800円)を発売しました。対応する通信速度の最高は33,600bps。今話題の高速G3FAX(14,400bps)にも対応し，FAXをダイレクトに送受信することもできます。

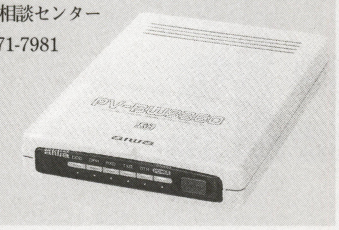
なお『PV-BW3360』にはPC-98シリーズ&DOS/Vパソコン用のWW型と，Macintosh用のWA型があり，それぞれ接続するパソコンに対応するケーブルと，つぎのソフトが付属しています。

■PV-BW3360WW：インターネット接続，WWWブラウザ，英文翻訳，モデム・インストール・プログラム

■PV-BW3360WA：WWWブラウザ，データ通信用ソフト(2種類)，FAX通信

■問い合わせ先

アイワ株式会社
お客様ご相談センター
☎03-3371-7981



グラフィックアクセラレータボード

最新チップViRGE/DXを搭載！ 3D表示と動画再生機能が強化された製品登場！

●カノープス Power Window DXシリーズ

Power Window DXシリーズは，DOS/Vパソコン PCIバス対応の2D&3Dグラフィック・アクセラレータ・ボードです。S3社製最新アクセラレータ・チップViRGE/DXを搭載し，高速描画と安定動作を実現しています。とくにDirect3Dでの描画性能が高速最適化されており，3Dゲームやインターネットの3D動画を軽快な動きで描画することができます。

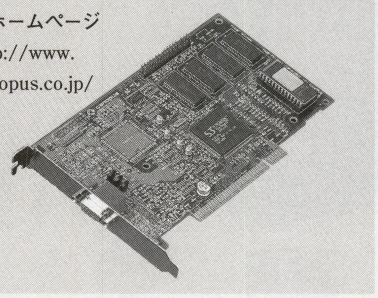
Power Window DXシリーズには，標準モデルの『Power Window DX』(価格28,800円，3月中旬発売予定)と，ビデオ・キャプチャ機能を標準搭載した『Power Window DX/4MC』(価格39,800円，発売中)の2モデルがあります。

■問い合わせ先

カノープステクニカルサポート ☎078-992-6830

■ホームページ

http://www.canopus.co.jp/



ディスプレイ用円偏光フィルタ

反射光を99%，電磁波を98%までカットして目を守れ！

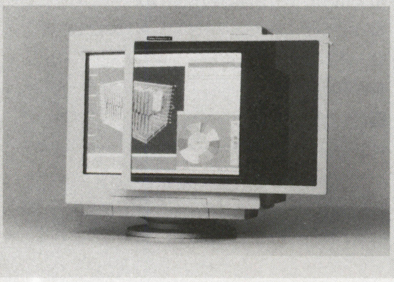
●日本ポラロイド CP-ユニバーサルシリーズ

日本ポラロイドは，ディスプレイのグレア(日光や照明の反射光)や電磁波を大幅にカットする円偏光フィルタ『CP-ユニバーサルシリーズ』を発売しました。これをディスプレイに装着すれば，照明や日光などによって作られる画面上のグレアを99%，ほぼパーフェクトに取り除くことができます。また電気伝導コーティングがほどこされており，電磁波(超低周波/極超低周波，E域放射)を98%まで低減。同時に静電気もふせぎ，いつもクリーンで安定した作業環境を提供してくれます。

なお『CP-ユニバーサルシリーズ』には，10～21インチのディスプレイに対応する3タイプ9種類がラインナップされています(価格5,600～25,800円)。

■問い合わせ先

日本ポラロイド株式会社 ☎03-3438-8879



120MBフロッピーディスクドライブ

これまでのディスクも読み書き可能な120Mバイトディスク対応の新ドライブ登場！

●松下電器産業/松下寿電子工業 LS-120ドライブ

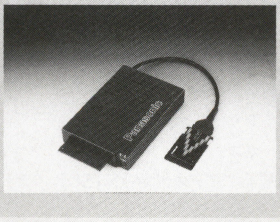
『LS-120ドライブ』(価格39,800円)は，専用の大容量120Mバイトのフロッピーディスク(3M社から発売：価格2,200円)に対応した，ノート・パソコン用の外付け型フロッピーディスク・ドライブです。

このドライブは，2HDフォーマットのフロッピーディスクと比較して，最大約5倍のデータ転送速度を実現(120Mバイトモード)。大容量データを快適に使用することができます。また今までの3.5インチ・フロッピーディスク(2HD&2DD)の読み書きも可能ですから，これまでのデータ資産も有効に活用できます。

なお『LS-120ドライブ』には，ノート・パソコン接続用のPCMCIAカードが付属しています。

■問い合わせ先

P3カスタマーサポートセンター ☎03-3834-2921



FAXモデム

ノートでも33,600bpsの高速通信が可能に！

●マップジャパン MPM-971

ノート・パソコン・ユーザー注目のFAXモデムカード『MPM-971』(価格24,800円)が登場しました。このモデムは，カード型で最高速33,600bpsを実現。BIOSの差し替えによるアップ・グレードにも対応しています。また，携帯使用時にうれしい低消費電力(20mW)設計になっています。

付属ソフトとしてFAX通信ソフト『Bit Ware』をはじめとする3本が同梱。組み合わせて使用すれば，モデムに搭載されているボイス機能を利用したボイスメール機能(約15万件のボイスメール作成)も利用できます。

■付属ソフト

『Bit Ware(FAX通信ソフト)』，『NIFTY-Manager Ver.2.10(Win95版)』，『NIFTY-Serveイントロパック』

■問い合わせ先

マップジャパン株式会社 サポートセンター
☎03-3363-5570

ソフト

寝ている間に全自動インターネット・サーフィン！

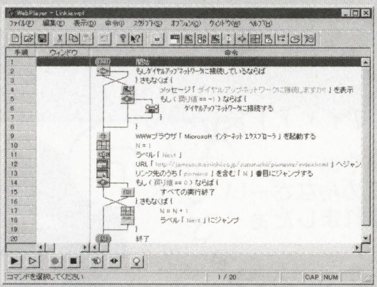
●エー・アイ・ソフト
WebPlayer for Windows

『WebPlayer（ウェブプレイヤー）for Windows』（記念価格9,800円）は，インターネット上で行なうさまざまな作業を自動化する便利なツールです。『電話をかける』，『メールをチェックする』，『ファイルをダウンロードする』，『回線の監視／切断を行なう』などの行為をすべて自動化。電話料金の安い深夜に，メールのチェックやファイルのダウンロードを一括して行なうことが可能です。

■WebPlayer対応ブラウザ
Netscape Navigator 2.0以上，
Microsoft Internet Explorer3.0以上

■問い合わせ先
エー・アイ・ソフト株式会社　☎03-3376-7122

■ホームページ　http://www.aisoft.co.jp



ソフト

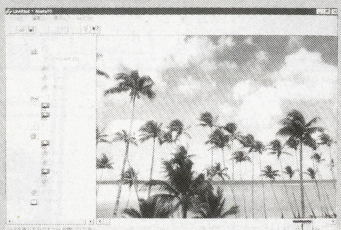
画像データを手軽にきちんと管理

●FAシステムエンジニアリング
まるみえ Viewer Ver1.0

『まるみえ Viewer（ビューア）Ver1.0』（価格5,800円）は，さまざまな画像データを管理するためのマルチ・ファイル・グラフィック・ビューアです（BMP，DIB，JPEG，GIF，TIFFに対応）。

あらかじめ『インターネット』，『デジタルカメラ』などの分類が用意されており，各分類にデータをドラッグ＆ドロップするだけで整理は完了。ダウンロード後にいちいちファイルの保存作業をする必要がなくなるため，インターネットに集中しながらきっちりデータを管理することができます。整理したデータには，コメントを付けたり，検索したりと管理機能も充実。写真の部分拡大や回転など，加工機能も装備しています。

■問い合わせ先
FAシステムエンジニアリング株式会社
東京☎03-5248-1666　愛媛☎089-931-2886



ソフト

自分でホームページを作るならこのソフト！

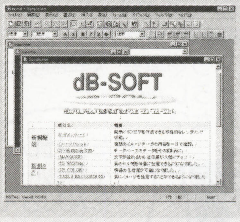
●デービーソフト
HOTALL Ver.4.0 for Windows95

HTMLエディタとして定評のあるソフトHOTALL（ホタル）シリーズに，待望の新バージョン『HOTALL Ver.4.0 for Windows95』（価格17,800円）が登場しました。

新バージョンは簡単に文字を3D化できる『3Dサインボード』や，画像ブラウザ『イメージ・パレット』，IE対応の電子掲示板『マーキー（MARQUEE）』，『CSV形式データによる表作成』といった魅力的な機能を多数追加搭載。「自分のホームページをカッコよくしたい。だけどCGには自信がない…」と悩んでいるインターネット・ユーザーに最適のソフトです。

■動作環境
対応パソコン：Windows95が動作するパソコン
必要ディスク容量：15Mバイト以上

■問い合わせ先
デービーソフト株式会社　☎011-807-6700



その他

マイクロソフトの製品情報＆技術情報を毎月CD-ROMで提供

●マイクロソフト
Microsoft TechNet

マイクロソフトは，同社のサポート技術情報および製品情報をCD-ROMで提供する年間契約サービスを発表。『サンプルCD-ROM』，『年間契約会員登録用紙』などをパッケージした『Microsoft TechNet（マイクロソフト・テックネット）』を発売しました。年間契約を結んだユーザーには，1年間にわたり，毎月情報を収録したCD-ROM4枚1セットが送付されます。

サポート技術情報とは，ユーザーからサポート窓口によせられた問い合わせを文書化し，回答とともに提供するものです。ユーザーはこれを参照することにより，トラブル・シューティングを効果的に行なうことができます。

製品情報には詳細な機能説明に加えて，ホワイト・ペーパーやリソース・キットなど，使用するためのヒントが収録されています。

さらにアップデート・モジュールやサービス・パックも提供されるため，ユーザーは効率よくソフトウエア・モジュールを入手することができます。

■問い合わせ先
マイクロソフト　テックネット事務局
☎048-226-5800

■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/

その他

インターネット音楽番組がスタート

●NEC　GRAND CENTRAL

NECはインターネット音楽番組『GRAND CENTRAL（グランド・セントラル）』を開始しました。インターネット上でShockwave，RealAudio 3.0などの最新技術を使い，これまでのメディアとはちがった新しい形式で音楽情報を提供しています（サービスの利用料金は無料）。

プロのアーティストが出演する『NET HIT STUDIO』，アマチュア・アーティストの作品を紹介する『born good』，来日予定の海外アーティストの情報を提供する『inter2-A』，CM撮影やコンサートの舞台裏を紹介する『peep』の四つのコーナーで構成されています。

■問い合わせ先
BIGLOBEカスタマーサポート　0120-55-0962

■ホームページ　http://gc.cplaza.or.jp/

その他

情報満載！インターネットタウンページ

●NTT NTTインターネットタウンページ

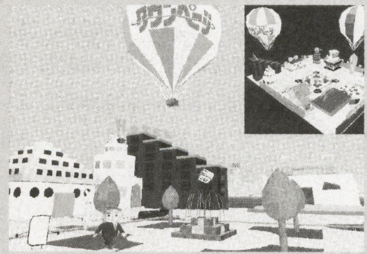
NTTはタウンページ（職業別電話帳）の内容をインターネットで検索できる『NTTインターネットタウンページ』の試行サービスを開始しました。

これには電話番号情報に加え，URL，e-mailアドレス，エリア地図などを収録。さらに『仮想3次元モールでのウィンドウ・ショッピング』，『映像や3次元実写空間写真による各店舗の詳細情報』など，たくさんの情報を提供してくれます。

なお現在は東京都23区のタウンページ情報のみを対象にしていますが，順次収録地域を拡大し，平成9年度末までに全国に拡大する予定です。

■問い合わせ先
インターネットタウンページ事務局
0120-822825

■ホームページ
http://townpage.isp.ntt.co.jp



スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #23:「大容量ディスク戦線異状なし?」

BY くりひろし

★1年半ほど前に大容量ディスクをテーマにレクチャーしましたが，あれから激動の時が過ぎました。CD-ROMを除けば，とくに1人勝ちのメディアはなく，使いみちに合った容量，方式のメディアを選ぶのがCOOLなのです！

★もうみなさんご存じですが，GB＝ギガバイト，MB＝メガバイトです。さらにTB＝テラバイト（ギガの1000倍）ってのもあるのですが（スーパーコンピュータなどではディスクアレイというハードディスクの集合体で実現しています）……これだけの容量のメディアが出るのはまだ先かな!?

★5GBのHDといっても，実際の構造は1.3GBのディスクメディアを4枚使って実現しています。中身のハードディスクメディア単体での大容量化はそろそろ頭打ちのようです。

★高速化の進むCD-ROMですが，なんと20倍の製品も年内に登場するとか。もはやハードディスクの領域は目の前!?

★OW対応のMOメディアは，OW対応していないドライブでは読み書きできません。また，OW対応のドライブではこれまでの対応していないMOディスクの使用はできますが，高速にはなりません。

★LS-120のメリットは容量以外にもあります。じつは,これまでのフロッピー(1.44MB等)も倍くらいアクセスが速くなるのです。今一番の注目株でしょうか。今後，パソコンの標準搭載になることが期待できますね。

★12〜13年前のPC-8001などが主流だった頃は,FDも高価なメディアであり,たいていカセットテープにデータを記録したものでした。60分テープでだいたい500KBくらい記録できましたが，A/D, D/A変換があったうえに精度の低い音楽用カセットをそのまま使っていたため，読めなくなることも多かったものです。いい時代になったものです…ではまた来月！

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

A型香港クラーッ…シュ!!
な，何を言ったってゆーんだっ…
だいたい想像つくしー
MK５秒後…って感じー？
なんだ，コンパイル５秒後？
MK団って知っとるけー？25年位前のネタじゃが…
知んないわよォ
たぶんちがうと思う…
で，どーして遅刻？
あ，いや，
…つい「ひよこっち」にかまけて…
あああああああっ
すっげぇ〜〜
しつれぇ〜〜
あああ〜ちょーせーしゃねーんだからさ〜
それにしても，よくこんな小さなモンが…
去年はブロック・ゲームでしたよねー
カードPCっつって5センチ四方にPC/XT 1台全ての回路が入っとるもんもあるくらいだし…
ま，小さくてもプロセッサもメモリもそれなりにあるからのぅ
小さくても大容量…といえば，以前に大容量メディアの話をしたの，覚えとるかな？
あ，MOとかの話？
そうそう，あれからずいぶんたったけど，現在はどんな大容量メディアが主流になってるかだ！
昨年はインターネットの流行(はや)った年だったけど，おととしあたりはマルチメディア元年とかいって，CD-ROMがとにかく普及した年だったんだ
Windows95の発表もあったから，CD-ROMを標準で搭載したDOS/Vパソコンが大ヒットしたんだが…あのころの標準的なスペックを考えると，あれからほんの２年たらずでずいぶん進化したのう
ミニゲームの話は次回あたりでやろ〜かな？
95年の標準的なスペック
ハードディスク(HD) 500MB
CD-ROM 倍速
CPU DX4
メモリ 8MB
97年の標準的なスペック
ハードディスク(HD) 2GB
CD-ROM 8倍速
CPU Pentium200MHz
メモリ 32MB
ま，ざっとだいたい４倍の性能になった，って感じかな
お買い得とゆーか お買い損とゆーか わからんのう
は〜〜〜まさしく年ごとに倍々ゲームですね〜〜
ハードディスクの大容量化はとくにすさまじくて，標準ではないけれど，ついに５GBとかいうのもでてきたぞ！価格も大体１GB１万円強って感じでずいぶん安くなっておる！
5GBものHDの中身をバックアップするとどれだけかかるのかしらね…
3.5インチ1.44MBのフロッピーで…な，なんと3400枚！
ま，そんなわけでバックアップのことだけを考えたって大容量メディアはますます必須なワケなのじゃよ！
んじゃ，まずはROM専用の大容量メディアから見ていこうか

DVD-ROM
(Digital Video (Versatile) Disc-Read Only Memory)

メディア種別:	容量:
多層式高密度光ディスク（再生専用）	片面２層 8.5GB

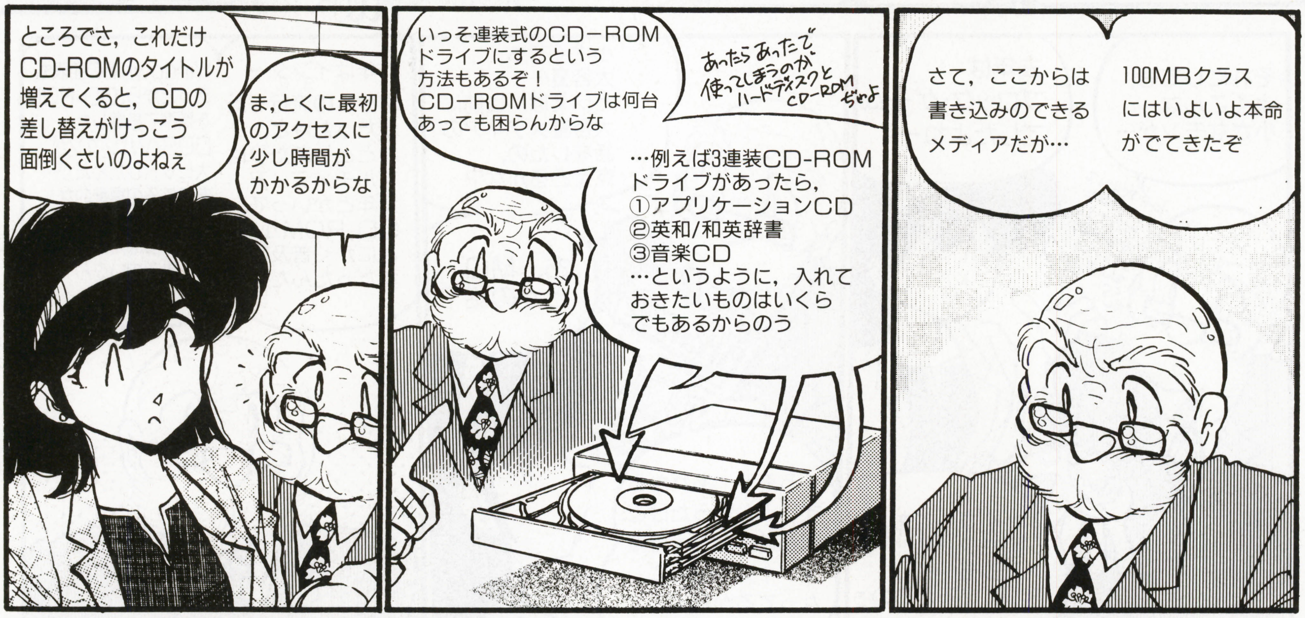
かつてはSD－RAM（相変化型光ディスク/10GB），HDM－CD（多層式高密度光ディスク/7.4GB）という二つの規格だったが，結局規格は統一され，まずはDVD－ROMとして手頃な価格（10万円強）ですでに製品が発売されている。８倍速程度のCD－ROMとしても兼用可能なので，今後の伸びが期待される。気になるのは記録可能なDVD－RAMなのだが，未だに仕様がはっきりしないのが難点か。

CD-ROM
(Compact Disc Read Only Memory)

メディア種別:	容量:
光ディスク	550/ 650MB

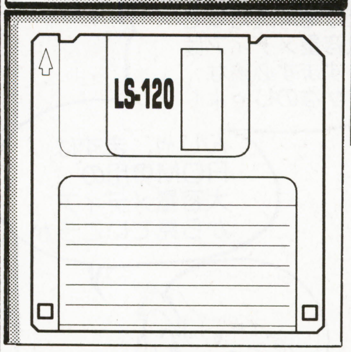
今やパソコンの標準品であり，ひととおり普及はすんだ状況で，現在は２台目需要と高速化による買い換えが柱になっている。パソコン・ブーム以来の速度向上は，下の表のようになる。

CD－ROM 速度向上	93年以前	94年	95年	96年	97年
新登場	標準速度	倍速	４倍速	８倍速	16倍速
普及タイプ	（あまり普及していない）	標準	倍速	４倍速	８倍速



LS-120
(新規格のFloppy Disk)

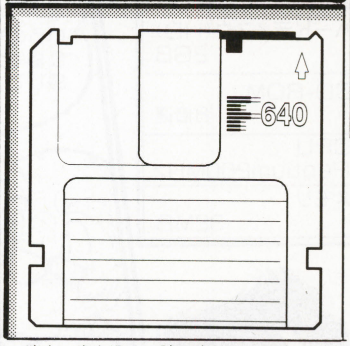
メディア種別:	容量:
磁気ディスク	120MB



100MBクラスの大容量メディアというよりも，単純にフロッピーディスクとしての本命といえる。すなわち従来の3.5インチフロッピー（720KB/1.25MB/1.44MB）の読み書きが可能な点が最大の利点。

しかも120MBフロッピーに対しては４倍速CD－ROM並みの転送速度（約650KB/s）があり（フロッピーと比べれば５～10倍），速度の点でも十分なパフォーマンスをもっている。しかし，一方で互換性を重視したために，逆に耐久性の点ではMD（非接触型，磁気に強い）に劣り，速度の点ではＺＩＰ（シークタイムで約2.5倍）に劣るという中途半端な面もある。

MO
(Magneto Optics disk)



メディア種別:	容量:
光磁気ディスク	128MB 230MB 540MB 640MB

結局，大容量メディアの現在の主流となった。別規格になりかけていた540MBモードも取り込み，４種類すべての読み書きが可能。高速化も進められ，96年から出てきたオーバーライト方式（OW:OverWrite）は，通常のMOの書き込みが

消去→書き込み→読み出しチェック

の３段階なのに対して，

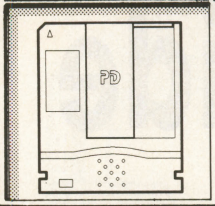
消去しながら書き込み→読み出しチェック

の２段階で行なうことで，従来より高速に書き込みをするもので，最近のMOドライブではこの方式のものが増えてきている。

ちなみに，今のところMOが主流なのは日本や欧州が中心で，米国などではＺＩＰなどのほうがメジャー。

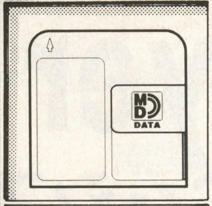
PD
(Phase-shiftive Disk)

メディア種別:	容量:
相変化型 光ディスク	650MB



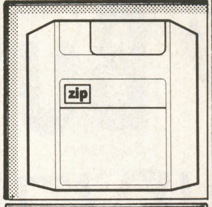
6倍速CD−ROMドライブとしても兼用可能なのが特徴。ドライブの値段も下がり，CD−ROMも速度向上（かつては4倍速）がなされて，かなりがんばっているが，カートリッジが大きいというのが悩みのタネ。

MDデータ
(Mini-Disk Data)



メディア種別:	容量:
光磁気ディスク	140MB

ZIP

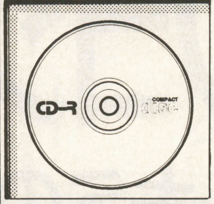


メディア種別:	容量:
磁気ディスク	100MB

MDは音楽用としてはほとんど標準になったが…デジタル・カメラの周辺機器などとして，一般的になるか期待がかかる。ZIPは安い速いが特徴だったが，なぜか米国ほどは広まっていない。それどころか新しいライバルであるLS-120という規格がでてきてしまい，苦戦するか!?

CD-R
(CD Recordable)

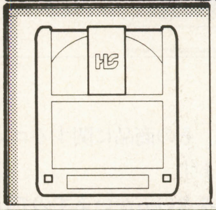
メディア種別:	容量:
光ディスク	550/650MB



ドライブの価格が下がり，普及がすすんできた。MOなどとは使用目的がちがい，データの保存というよりは少部数の個人的なマルチメディア・タイトルをCD−ROMで配布するといった使いかたが主流。したがってすみわけができているため，今後の増加が見込まれる。

HS
(Hyper Storage)

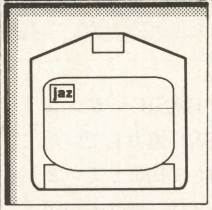
メディア種別:	容量:
改良型光磁気ディスク	650MB



従来のMOよりも高速なのがウリだったが，MO側もOW技術で同程度になってしまったうえに，他のメディアや既存メディアとの互換性に欠けているのが苦しいところか。

RHD
(Removable Hard Disk)

メディア種別:	容量:
磁気ディスク	135MB〜1.5MB

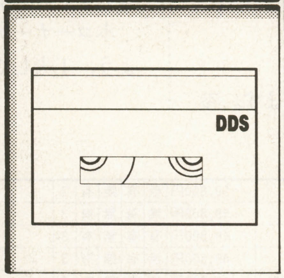


容量も増えたとはいえ，やはりハードウエアなので大きさと衝撃耐久性などが少し苦しい。
速度は通常のHDと同様なので，バックアップなどとはちがう用途が主になる。

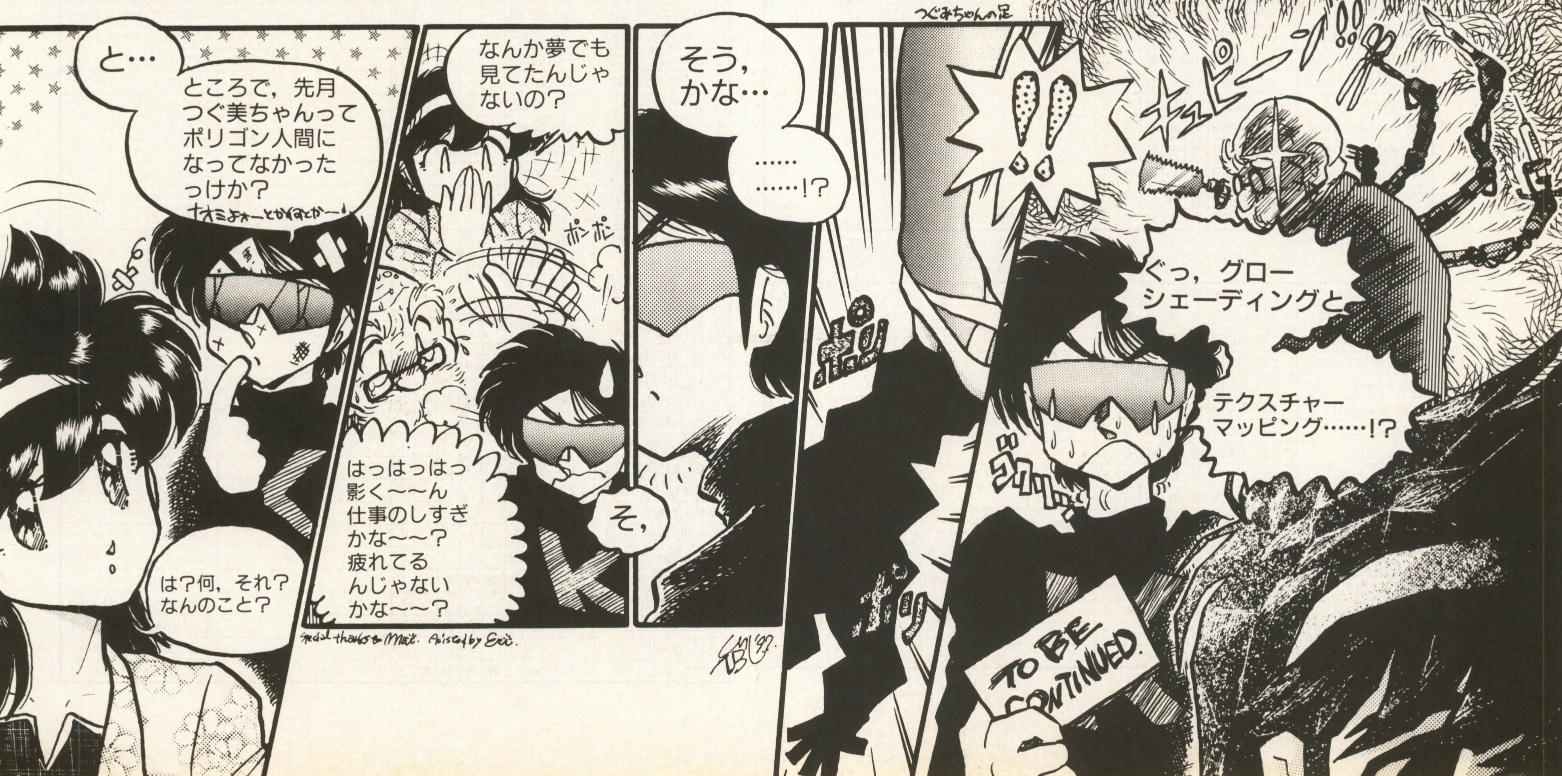
DAT
(Digital Audio Tape)

メディア種別:
デジタル記録テープ
（ストリーマ）

容量:
DDS-1規格 60m−1.3GB
DDS-1規格 90m−2.0GB
DDS-2規格 120m−4.0GB



基本的には音楽用のDATと同じ規格を使っている。
ハードディスクが1GB，2GBと大容量化しているにもかかわらず，ほとんどの大容量メディアと呼ばれるMOやPDは1GBに満たない容量のためにバックアップ用には不十分だった。DATなら最新のDDS−3規格では最大24GBもあるので，大容量ハードディスクのバックアップにも十二分に対応できる。



バイヤーズ　　　　ガイド

パソコンBuyer's Guide

キミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは,マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
T.Pad760EL(9547-J48)	198,000円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 770	198,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Think Pad 365X	119,000円	有	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD 810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva 730	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Aptiva 737(2168-64J)	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Aptiva 510(2144-26J)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 530(2144-70J)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 730(2168-63J)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva2407-RYD	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
T.Pad330Cs(5523-JBW)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC110(2431-YDW)	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PS/V2407-NTD	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/V MASTER2411RPM	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/V MASTER2411RPW	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/V MASTER2411RWE	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/V MASTER(2411-NWC)	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/55note N23X	34,800円	有	有	無	有	3	RAM 2MB, HDD 80MB, TFTカラー	ユニオンコンピューターネットワーク

Apple

PowerBook 1400Cs/117	278,000円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook5300C/100	239,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PowerBook5300C/100(M4488J/B)	239,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook5300Cs/100	168,000円	無	有	無	無	3		OTTO
Power Macintosh7500/100	159,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Color Classic II	109,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Performa 275	109,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Quadra900	99,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Performa 5320	92,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Power Book Duo250	90,000円	有	無	有	有	3	SCSIドック付	アイザワ時計店
Performa 5260	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Power Macintosh6100/66	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Power Book 165C	80,000円	有	無	有	有	3	テンキー付	アイザワ時計店
Performa 5210	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Performa 5220	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
LC630	69,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
Centris660AV	64,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Performa 588	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Quadra650	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Centris650	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
LC575	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook170(4/40)	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo 270C	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
SE/30	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
LC520	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
SE	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Macintosh LC	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9821Nr166/X30F	494,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/VS2	446,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7E/F	407,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7C/D	374,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C/D	370,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	370,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Rv20/N20	340,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7E3	320,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/CS1	319,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na15/X14	310,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3/D3	305,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/AA/B	290,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	288,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CT16/FA	278,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V200/S7C/D	275,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W30	260,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7D2	258,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10C/D	254,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	253,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	248,000円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V166/S7C/D	240,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7 C3/D3	233,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc16/M7A2/B2	232,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A/B	226,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/M7C2D2	226,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/M7 C3/D3	225,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZC/D	224,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/S5C2	218,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Xa20/W30	218,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S10F	214,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C/D	212,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10B	201,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Cu16/HA/B	200,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S5 C3/D3	200,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7C3	198,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cu13/EB	190,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S5C3	188,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xc13/S5A2/B2	182,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5C2	179,000円	有	有	有	有	2		ビットマップ
PC-9821V12/S7RD	178,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V13/M7C2/D2	175,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5C3	170,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5D3	170,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/S5C2	170,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CX3/S5TB	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xa10/K8ZSP	169,800円	有	有	有	有	1	モニタ,ゲームソフトセット	ビットマップ
PC-9821V13/S5C2	168,000円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V13/S5C2	168,000円	有	有	有	有	3	セミナーで使用したもの	メルバコムランド潮江店
PC-9821V12/S5RD	165,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V13/S5RA	165,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Xa16/W16	161,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx13/S5TA/B	160,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/8A/B	160,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/W16	159,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V16/S5C2	158,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xv13/W16	158,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/M7C2	154,000円					2	CPUセット部のみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5RD+一太郎	154,000円					2	オリジナル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cr13/TA	153,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S7RD+一太郎	153,000円					2	オリジナル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S7RB	153,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5RA	149,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V12/S7RC	149,800円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu10/DB	149,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S7R A/B	146,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/W12	140,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5RC	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cx3/S5TA	138,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821La7/D5A/B	133,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne120/W	129,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Np/340W	129,800円	無	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V12/S5RA	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V12/S5RB	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xa13/K16	120,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	119,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ne3/3	119,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xa10/K8	119,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu10/DA	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ne2/340W	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb3/TA	99,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Cx2/S15T	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Lt2/3A	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Nx/3	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xa7/C8	94,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Nd2	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V7/S5KA	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb2B	89,800円	有	無	有	有	3	3.5インチ,メモリ8MB,HDD420MB	ワンダーボックス
FC-9801B/2	89,000円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ld/350A	84,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ne	84,800円	有	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C120	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb2/M	74,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb2/T	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/A120	64,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NSR	64,800円	有	無	有	有	3	ノートパソコン,メモリ1.6MB,HDD250MB	ワンダーボックス
PC-9821Cb/2D	62,800円	有	有	有	有	3	RAM 8MB, HDD 210MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NC40	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NL/A260A	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/A	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NS/R	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb/2	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cb2D	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xf/U1	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ap2	55,000円	有	無	有	無	3	RAM 16MB, HDD 420MB	アイザワ時計店
PC-9821Ap2/U2	54,800円	有	有	無	有	3	RAM 12MB, HDD 240MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/F51	54,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/R120	53,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NA	52,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NC	52,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NS/R	51,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821As/U7	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xe/U7W	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821S2	49,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821AP2/M2	49,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821BS/U7W	49,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821Ce2/S2	45,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 125MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U2	44,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/E	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/L	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/T	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ae/U2	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821S1	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ce/S2	39,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U2	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801BA/M2	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/130	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801BX/M2	31,800円	有	無	無	有	3	5インチドライブ	ワンダーボックス
PC-9801FX/U2	31,800円	有	無	無	有	3	3.5インチ,メモリ1.6MB,HDD100MB	ワンダーボックス
PC-9801NS	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801BX/U2	29,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S/8model-100セット	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	25,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-H98S/8model-100セット	24,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801N	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801DX	19,800円	有	無	無	有	3	3.5インチ2基	ワンダーボックス
PC-9801ES5	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FS2	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-TV451	19,000円	無	無	無	有	3	テレビ付3モード,21ピン他	コムネット
PC-PR201H2	18,000円	無	無	有	有	3	トラクターユニット付	コムネット
PC-9801CV21	15,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801ES2	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX4	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S/U8-002	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UX21	9,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	遊基パソコン館
PC-9801RA21	8,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-8801MA2	8,800円	有	有	有	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX2	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX2	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

PC486MEILM	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486NAV-XIJW	72,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486FR2	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-486PTI	49,800円	有	有	有	有	1	メモリ6.6MB, HDD80MB	ワンダーボックス
PC-486NAS2	47,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486HX2	39,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486SR2	34,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486P	25,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386NAST	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

コンパック

DeskProXL5120M1050W/CDS	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
CONTURA410CXM350	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
DeskPro 50M-M340	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DeskPro XL466M535W/CDS	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DeskPro4100/4M420W	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DeskProXE560 M525W	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO XE4100	39,800円	有	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD500MB/CD	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO466	39,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
Prolinea4100/4	37,800円	有	有	無	有	3		OTTO

SHARP

メビウス MN-7350	405,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-6350D	348,000円	有	有	有	有	3	デモ機処分	アイザワ時計店
メビウス MN-7150	320,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-5000D	238,000円	有	有	有	有	3	デモ機処分	アイザワ時計店
CZ-600C(初代)	19,800円	無	無	有	無	3	CZ8BE1付	アイザワ時計店
CZ-830C-BK	18,000円	有	有	有	有	2	開梱・新品	アイザワ時計店

SOTEC

Win Book Bird100(S3P100)	178,000円	有	有	有	有	3		OTTO
Win Book Pro(J3P54/75C)	119,800円	有	有	有	有	3		OTTO
J2SX133	69,800円	無	有	無	有	3		OTTO

DEC

FR-855JK-WE	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FR766JA3C	32,800円	有	有	無	有	3		OTTO

DELL

LATITUDE XP4100	98,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
XP450CX	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO

東芝

TECRA720CT/1.2	229,800円	無	有	無	無	3		OTTO
サテライト Pro430CDS/1.3	179,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Dyna Book SS-R590 071CT/W95	130,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
SS5907W9(SSR590/071CT)	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
サテライト110CS/810	119,800円	有	有	無	有	3		OTTO
SS5907TW(SSR590/071CT)	109,800円	無	有	無	無	3		OTTO
GS0755TW(GTS575/051CT)	108,000円	有	有	有	有	3		OTTO
GR0758SA	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
GS0755A9(GTS575/051/CS)	99,800円	無	有	無	無	3		OTTO
GS0755SW	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
GT4755MT	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Libretto30CTA(PA1236CA)	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Libletto20 PA1225JA	84,000円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
SS4755TA(SS475 051CT/A)	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PA1225JA	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PA1225JT	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
EVS081WD(J3100VS)	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
EZ486001	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
J31XS8VT	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J31EZ001	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO

日本ヒューレット・パッカード

Pro 100CD	89,800円	無	有	有	有	3		OTTO

日立

FLORA 3010N	29,800円					2		ユニオンコンピューターネットワーク
FLORA	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

富士通

FMV5DTS21M	338,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV55NA3S1	298,000円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV5DSE271	208,000円	有	有	有	有	3	展示処分品	メルパコムランド潮江店
FMV51NAWJ1	198,000円	有	有	無	有	3		OTTO
FMVS165A1	178,000円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV5DCE1	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVS165A3	146,000円					2	CPUセット部のみ	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE71	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV5DS3(DeskPowerS)	129,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMV5DSP53S	94,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMV5DS1Z	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV-4100C2	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV41C2S1	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV45NLT4	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV-466D3	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV45SD2S1	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV46CES3C	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV47NT2F3	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMTWFFS	39,800円	無	無	有	無	3		OTTO
FMV4100D4L	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV466D-A	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMR-50NBX2(J)	27,800円	無	有	有	有	3		OTTO
FMR-50NBX2(S)	24,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMR50NX27A	19,800円	有	有	有	有	3		OTTO

松下電器

CF-32GP	89,800円	有	有	有	有	3		OTTO
CF-11DS32	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO

UNISYS

CWP5753	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO

モデム

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCINS-128	19,800円					1	INSカード	ユニオンコンピューターネットワーク

AIWA

PV-EF2880	14,800円	有	有	有	有	3	マック用モデム	ワンダーボックス
PV-P24	2,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

SHARP

PC-9801-120	17,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
COMSTAR2424/5	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
COMSTAR2424AT/4	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MD24FB5V	2,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
COMSTAR1212AT	1,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-CM202	1,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ポケットタイプ2400	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

オムロン

MS24BF	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

ソフトウェアジャパン

BOCAMODEM M144JE	9,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

富士通

FMT-MD302	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

マイクロコア

MC14400VX	9,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

ロジテック

LFM-144BS	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDVS-2G-SPC1	47,900円					1		ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

HC-100ES	9,800円	無	無	無	無	3	ボード,ケーブル付	遊基パソコン館
HC-100ES	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HC-80	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HC-40	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9821A-E05	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801ES-35	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/E-34	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

キャラベル

ST-100	9,000円	無	無	無	有	3	SCSI 100MB	コムネット
CA-0818CA	8,000円	無	無	無	有	3	SCSI 80MB	コムネット

TEAC

PH-130	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Logitec

BH-270	25,000円	有	無	無	有	3	ボード,ケーブル付	ワンダーボックス
LHD-MA540PB	16,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
LHD-NS520	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

フロッピーディスク・ドライブ

アルファデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AD-F35SR	9,800円	無	無	有	有	3		遊基パソコン館
AD-F51S	9,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
AF-35SS	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9821C2-E01	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9831-VW2	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

TOKIN

MDD-6400	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

CD-ROM

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDP-TX10/PC/DE	29,800円					1	ノート用CD-ROM	ユニオンコンピューターネットワーク
CDP-TX6/PC/DE	24,800円					1	ノート用CD-ROM	ユニオンコンピューターネットワーク
CDP-TX6	18,800円	有	無	有	有	3	NEC, DOS/V, ノート用CDドライブ	ワンダーボックス
CDG-TX4A	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
CDI-FB	6,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

NEC

PC-PR201/65LA	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-PR101/63	37,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-PR201/80LA	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-PR201/80A	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

加賀電子

TS-CD200	7,800円	有	無	有	有	3	2倍速, PC98シリーズ, MT対応	ワンダーボックス

キャラベル

CD-620Emark2+IDEカード	15,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

緑電子

CXA-301	4,800円	無	無	有	有	3		遊基パソコン館

メルコ

CDO-EY	16,800円	有	無	有	有	3	WSR-E, セット, 2倍速CD, 外付	ワンダーボックス
CND-4FB	9,800円	有	有	有	有	3	NEC, エプソンファイルベイ4倍速	コムネット

デジタルカメラ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Quick Take 150	35,000円	有	有	有	有	3	1600万色, 32コマまで可能, マック対応	ワンダーボックス

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-DH28W1	153,000円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TM151	36,800円	有	有	有	有	1	オートスキャン, TVチューナ付	ワンダーボックス
PC-KD1521	16,800円	無	無	無	有	3	15インチ	ワンダーボックス
PC-KD881	14,800円	無	無	有	有	3	15インチ	ワンダーボックス
PC-KD1511	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1521	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
N5924	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881	7,800円	無	無	無	無	3	画面ヤケ有り	遊基パソコン館
PC-KD854N	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD854	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854N	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

三洋電機

RD-15D2	24,800円	無	無	有	無	3		遊基パソコン館
CMT-D14VM5N	19,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
CMT-B14U2S	13,800円	無	無	無	有	3	14インチ	ワンダーボックス
CMT-A14H2	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CMT-A14H2S	11,800円	無	無	無	有	3	14インチ	ワンダーボックス

SHRP

CU-14FU	9,800円	無	無	無	有	3	14インチ	ワンダーボックス
CU-14A2	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

東芝

J33CD001	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

三菱電機

RD-15DII	25,000円	無	無	無	有	3	マルチ, 15インチ	ワンダーボックス
XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

プリンタ

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
5577 F02	39,800円	無	有	無	無	3		OTTO

Apple

ColorStyleWriter2400	29,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

NEC

PC-PR1000EW	45,800円	有	有	有	有	1	ページプリンタA4対応	ワンダーボックス
PC-PR101/J110	16,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-PR201F	12,800円	無	無	無	有	3	136ケタ, シリアルドット	ワンダーボックス
PC-PR201X	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR101/TN103	9,800円	有	無	有	無	3		遊基パソコン館
PC-PR101E2	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-PR201J	8,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

PM-700C	44,980円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-450	11,800円	無	無	無	有	3	モノクロプリンター, A4サイズ, PC98シリーズ	ワンダーボックス

キヤノン

VP-6000	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
BJC-455J	29,800円	有	有	有	有	3		OTTO
BJC-610JW	29,800円	有	有	有	有	3		OTTO
BJC-35V	17,800円	有	有	有	有	3		OTTO
LBP-A406E	14,800円	無	有	無	有	3		OTTO
LBP-B406E	14,800円	無	有	無	有	3		OTTO
BJ-15V PRO	9,980円	無	有	無	有	3		OTTO
HF-1	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-RAM300	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-RAM301	5,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Star

JR-200CL	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
SF-15DMP	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

日本ヒューレット・パッカード

LaserJet 4LJプロ	40,000円	有	無	有	有	3	程度極上	アイザワ時計店
Disk Writer540	21,800円	有	無	有	有	3	300×600dpi, Mac対応	ワンダーボックス
DeskWriter600	17,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DeskWriter660C	17,800円	有	有	有	有	3		OTTO
DeskWriter320	12,800円	有	有	有	有	3		OTTO

brother

M-1429P	21,800円	有	無	有	有	3	136ケタ, シリアルドット	ワンダーボックス

ローランド

DXY-980	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

スキャナ

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IX-4025	36,000円	有	有	有	有	3	300×600dpi, SCSI, INFフルカラー	ワンダーボックス

PCカード

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCSC-II	9,800円	有	無	有	有	3	Win95対応, 98, DOS/V, エプソン	ワンダーボックス

ICM

PSC-2401-V	6,800円	有	無	有	有	3	DOS/Vノート用	ワンダーボックス

キャラベル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PSC-SCSI/P	5,000円	有	無	有	有	3	SCSIカード	アイザワ時計店

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LPC-T	5,000円	有	無	無	有	3	LANカード	アイザワ時計店

インターフェース

アイ・オー・データ機器

型　番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備　考	店　名
GV-MTV/98	24,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
GV-98X	9,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
SC-98	4,800円	有	無	無	無	3		遊基パソコン館

アルファデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDDボード+FM音源	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

インタウェア

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Vinage LC	4,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-117	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-9821A2-E02	5,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801-55L	2,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCMVCBI	14,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

diamond

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EDGE 3D	12,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

東京ニーズ

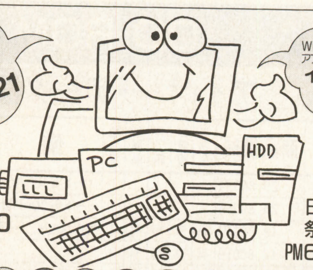
型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NFD-IMA	6,900円	有	有	有	有	3	AP2, AS2用IMインターフェース	コムネット

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IFN-SC-AB	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Logitec

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFA-19	6,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
LHA-201	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
LHA-20	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
LHA-203	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館



営業時間
AM10:00～PM7:00
定休日/水曜日

日曜・
祭日は
PM6:00まで

あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!

W/B ワンダーボックス

お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!

〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax(022)227-4687

振込先●七十七銀行 河原町支店
(普)5038499 (有)ワンダーボックス

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

型　番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備　考	店　名
FA34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-NeI00	8,000円	有	有	有	有	3	PC-9821Ne用	フレックス四日市
NE-API28K	7,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
PIO-ES34-3M	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-3M	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NP34-8M	6,800円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
NE34A-8M	5,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
NT34-6M	5,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
PK-A486DW	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NP34-4M	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DOS/V NOTE用8MB	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Intel

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JBOXD20DPR66	14,800円	有	有	有	有	2	486SX, DX33を倍速に	ワンダーボックス
JBOXD20DP50	12,800円	有	有	有	有	2	486SX, DX25を倍速に	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
- ■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1番町 ☎045-641-4337
- ■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
- ■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎0286-35-1351
- ■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-83-0455
- ■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■メルバコムランド潮江店：〒780 高知県高知市仲田町6-24 ☎0888-33-6001
- ■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南林木町34番地 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00～PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

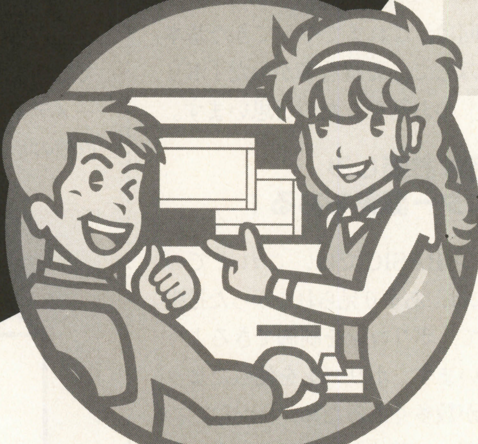
プログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。　**編集部**

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

連載

セガサターンでBASICプログラムが組める！

『BASIC for SEGA SATURN』プログラム道場

★今月のお題★「ポリゴン制御」

森 裕一

『BASIC for SEGASATURN』5月発売予定

●スタンドアロンタイプ：予価 9,800円
(BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM)
※セガサターンフロッピーディスクドライブやセガサターンキーボードが必要になるが，サターン本体だけでも開発環境が得られる。

●ケーブル接続タイプ：予価12,800円
(BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM／パソコン用3.5インチ・フロッピーディスク／サターンとパソコンの接続ケーブル)
※サターンとパソコンを接続し，開発環境はパソコンで行ない，データをサターンに転送。データ実行はサターンで。

まずは，みなさんにお知らせです。「BASIC for SEGA SATURN」(以下，サターンBASIC)の発売が5月に延びてしまいました。今か今かと楽しみにしていたみなさん，もうしばらくお待ちくださいね。

さて今回は，これまでやってきた基本編をお休みして，要望も多かった「ポリゴン制御」のお話をしたいと思います。

今月はお楽しみモニター募集もある！

サターンBASICでは，これまでのBASICには，あまり見られなかった拡張機能として，ポリゴンを制御できるようになっています。ポリゴンを使ったヒットゲームが数多くあるため，「ポリゴン」という言葉は，興味があるなしにかかわらず，みなさんもいろいろなところから，見たり聞いたりしていることだと思います。

とくに，好奇心旺盛な人はゲームで動き回っているキャラクターを目にして，自分もオリジナル・キャラクターを創って動かしてみたいと思うこともあるでしょう。でも，そのような機会に巡り会うには，専門の学校に行くか，高価な機材を購入する必要があって，せっかく興味を持っても，簡単にはその環境を手にすることができませんでした。

ところが，セガサターンを持っていれば，そんなくやしい思いが，ゲームソフトを5本買うことをガマンすることで，解消されるのです。ゲームソフトよりサターンBASICにハマってしまい，投稿の常連になってくれる人がきっといる，そんな期待を込めつつ，はじめましょう。

また，発売が5月に延期になってしまったのは残念ですが，そのかわりといっては何ですが，発売元の徳間書店インターメディアさんのご厚意によって，発売直前のサターンBASICを評価していただく，デバッグ・モニターも募集します。最後までお見逃しのないように。

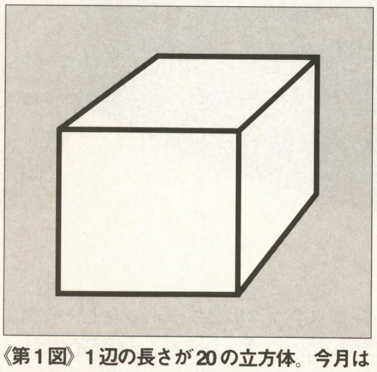
ポリゴンはプラ板なのだ

突然，意味不明なことを言ってすみません。すでにポリゴンについてはいろいろ解説されていますから，みなさんそれぞれに思っているイメージがあると思います。筆者の場合は，ポリゴンはプラ板工作だと思っていますので，妙な説明もあるかと思いますがご勘弁ください。

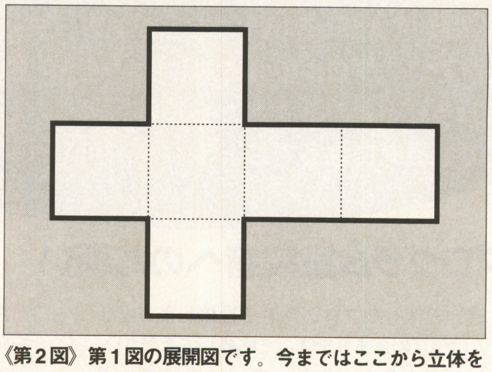
さて，ポリゴン（polygon）とは多角形を意味していて，1枚のポリゴンだけでは立体が表現できません。立体を表現するためには，何枚かのポリゴンを使わなければいけないわけです。

たとえば**第1図**のサイコロのような1辺の長さが20の立方体を作る場合を考えてみます。とりあえず，立体の展開図を描いてみると**第2図**のようになりますね。こうしてみると，12個の角をもつ1枚のポリゴンで作ることができそうですが，ポリゴンは一部分を折ることができません。折り線の部分も切り離してあとから貼る必要があります。

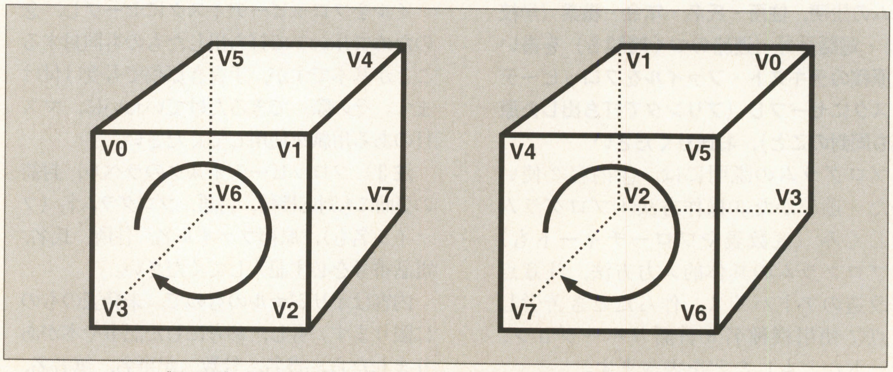
それともうひとつ，サターンBASICのポリゴン制御の元になっている言語SGL



《第1図》1辺の長さが20の立方体。今月はこの立方体をポリゴンで表示します



《第2図》第1図の展開図です。今まではここから立体を作りました

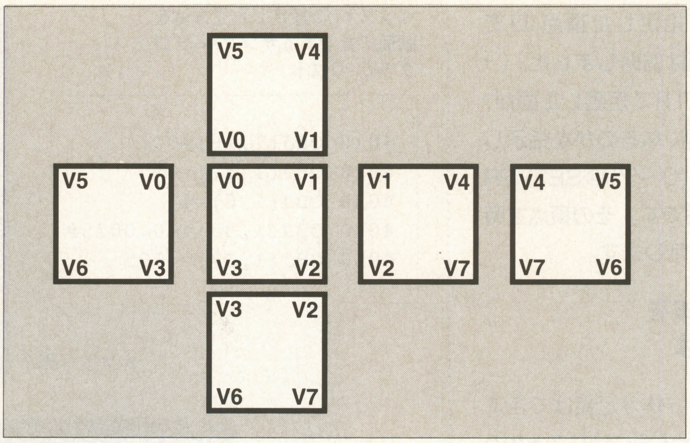


《第3図》頂点に番号を付けます。時計回りで指定するようにします

(Sega 3D Game Libraly)では4個もしくは，3個の角を持つ多角形，つまり四角形か三角形のポリゴンしか使えませんので注意してください。

ポリゴンの頂点（vertex）をつないだ線はエッジ（edge）と呼ばれます。折り線の部分でバラバラにした場合，どのエッジ同士を貼るかわからなくなってしまいます。そこで**第1図**の頂点に目印となる名前を付けてみたのが**第3図**です。8個ある頂点には頂点を意味する英語の頭文字vと数字を組み合わせて名前を付けていきます。

そして，折り線の部分で切り離した絵が**第4図**となるわけです。これで上下左右をまちがえることなく，各ポリゴンを貼ることができます。



《第４図》第３図を展開したもの。各ポリゴン毎にバラバラになっても組み立てることができます

実際の設定プログラム

さて先ほどの立体を，実際に記述したものが**リスト１**です。解説を加えます。

≪リスト1≫サイコロ型の立方体定義のサンプル・プログラム・リスト

```
1000 REM
1010 SETATR 0,6,(4,1,2,0,31,0)    :'P0
1020 SETATR     (4,1,2,0,992,0)   :'P1
1030 SETATR     (4,1,2,0,31744,0):'P2
1040 SETATR     (4,1,2,0,31775,0):'P3
1050 SETATR     (4,1,2,0,32736,0):'P4
1060 SETATR     (4,1,2,0,32767,0):'P5
2000 REM
2010 SETVERTEX 0,8,(-10,-10,-10):'V0
2020 SETVERTEX     ( 10,-10,-10):'V1
2030 SETVERTEX     ( 10, 10,-10):'V2
2040 SETVERTEX     (-10, 10,-10):'V3
2050 SETVERTEX     ( 10,-10, 10):'V4
2060 SETVERTEX     (-10,-10, 10):'V5
2070 SETVERTEX     (-10, 10, 10):'V6
2080 SETVERTEX     ( 10, 10, 10):'V7
3000 REM
3010 SETPOLYGON 0,6,0,,(0,1,2,3):'P0
3020 SETPOLYGON        ,(1,4,7,2):'P1
3030 SETPOLYGON        ,(4,5,6,7):'P2
3040 SETPOLYGON        ,(5,0,3,6):'P3
3050 SETPOLYGON        ,(4,1,0,5):'P4
3060 SETPOLYGON        ,(2,7,6,3):'P5
```

①1000番台＝ポリゴンを使った立体での，各面の属性（アトリビュート:attribute），簡単にいうと材質や色などの定義を行なっています。

1010行＝最初の数字０は，ここで定義する内容を別の命令（あとにでてくるOBJ命令）が呼び出すために使う番号（アトリビュートID）。

1010行＝２番めの数字６はこの立体で使用する面数。()かっこの中で実際に６枚のポリゴンの材質や色を指定していますが，今回は詳細を割愛させていただきます。

②2000番台＝ポリゴンを貼る立体の頂点を定義しています。

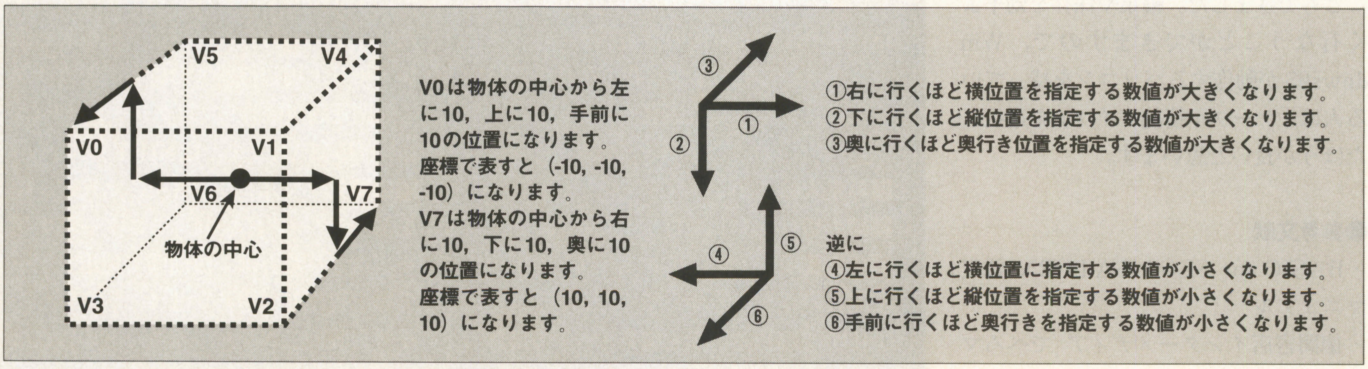
2010行＝最初の数字０は，ここで定義する内容を別の命令（あとにでてくるSETPOLYGON命令）が呼び出すために使う番号（頂点ID）

2010行＝２番めの数字８は立体の頂点の数。()かっこの中は（横，縦，奥行き）のようになっています。第５図のように横は右にいくほど，縦は下にいくほど，奥行きは奥にいくほど数値が大きくなります。今回は立体の中心を起点として，頂点を指示しました。

2010行で定義したV0の頂点を説明しますと，横位置は起点から左に10の場所にありますので，横の数値は−10になります。同じように縦位置は起点から上に10の場所にありますので，縦の数値は−10になります。さらに奥行きは起点から手前に10の場所にありますので，奥行きの数値は−10になるのです。

③3000番台＝ポリゴンを使った立体を定義します。

3010行＝最初の数字０は，ここで定義する内容を別の命令（あとにでてくるOBJ命令）が呼びだすために使う番号（ポリゴン面グループID）。3010行の２番めの数字６はこの立体で使用する面数になります。3010行の３番めの数字０



《第5図》1辺の長さが20の立方体の頂点座標の表しかた

はSETVERTEXで指定した頂点IDです。そのつぎの数値は省略しました。( )かっこの中はSETATRで定義した面が，どの頂点を結んだ面になるのかを指示しています。頂点番号(0〜7)はSETVERTEXで指定した順番です。その頂点を時計回りに6面分を指示します。

設定した立体を表示するには

さてポリゴンの立方体の定義はできました。物体として表示するには**リスト2**のようにOBJ（物体object）命令を使って指示をします（プログラミング経験のある人には，構造体の読み書きを行なって実現している，と説明したほうがわかりやすいかもしれません）。

()かっこの中の左の数字はOBJ命令で指示をするために必要です。今回は物体を一つしか操作しませんので，同じ数字しかありません。4010行でアトリビュートID番号の0番を，4020行ではポリゴン面グループID番号の0番を指示します。4030行で指示した立体を表示して，4040行と4050行で立体を回転させています。

最後に

今回は最低限のことしか行なっていませんが，それでも，これだけの設定や操作が必要なのか，と思った人もいるかもしれませんね。形が複雑になっても定義の基本は変わりませんが，手動で行なうにはかなり面倒な作業になります。ポリゴン・エディタと呼ばれる，視覚的に定義ができるプログラムがほしいところです。

また，Windows95上で動作する専用ターミナル・ソフトの暫定版を使用することもできました。編集や保存を効率よく行なうことができますので，Windows95が動作するパソコンを持っている人は「ケーブル接続タイプ」を選択したほうが良いと思います。

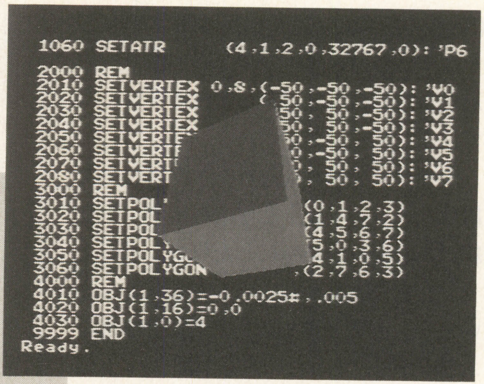
●**参考文献**

・BASIC for SEGA SATURN 暫定マニュアル

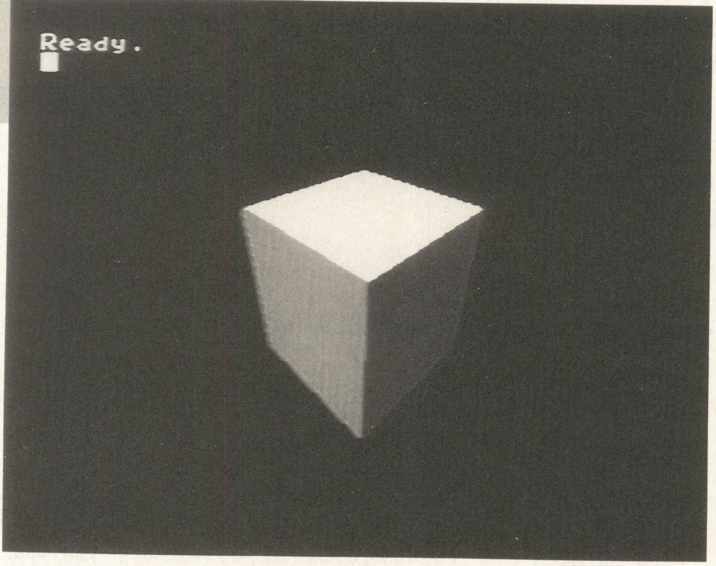
・徳間書店インターメディア でべろマガジン Vol.2

≪リスト2≫設定した立方体を画面に表示するサンプル・プログラム・リスト

```
4010 OBJ(1,16)=0
4020 OBJ(1.17)=0
4030 OBJ(1,0)=4
4040 OBJ(1,36)=-0.0025#
4050 OBJ(1,37)=.005
```



▶▼実行画面



≪第1表≫ポリゴン制御のコマンド

ポリゴンを使った立体の定義		
SETATR	使うポリゴンの定義	材料の準備
SETVERTEX	頂点の定義	骨組みの準備
SETPOLYGON	ポリゴンのはめ込み	骨組みのどの場所にどの材料を貼るか定義
定義した立体の表示		
OBJ	定義した立体を物体として操作	表示，回転などを行なう

『サターンBASIC』デバッグ・モニター募集のお知らせ

徳間書店インターメディアさんのご厚意により，発売直前の暫定版デバッグ・モニターを募集します。我こそは！と思う人は，ふるってご応募ください。

■**募集人数**：20名
■**締め切り**：3月22日（土）必着
■**募集要項**：官製ハガキに，以下の事項を記入のうえ，応募してください。
①住所②氏名③年令④職業（学生の場合は学年）⑤電話番号⑥BASIC for SEGA SATURNを手に入れたらまずやってみたいこと⑦お持ちのパソコン機種名と実装メモリ，周辺機器⑧お持ちのセガサターン関連周辺機器⑨プログラミング歴(言語)⑩E-MAIL（またはNIFTY-Serve）
■**応募先**：マイコンBASICマガジン編集部「サターンBASIC」モニター募集係
※当選された方は，短期間で使用レポート等を提出してもらいます。
※暫定版の二次配布，譲渡などの行為は一切お断りします。

Macintosh用日本語BASIC

Future BASIC Ⅱ プログラミング・セミナー

テーマ4「QuickDrawの基礎」

TEXT & Programming：手賀俊行

Future BASIC Ⅱ 日本語版 標準価格49,800円
問い合わせ先
モモデラーズブランド（株）
〒271 千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

みなさん，こんにちは。ご機嫌（きげん）いかがでしょうか。

私は，今（2月の初めです）札幌でこの原稿を書いています。今年の札幌は例年よりも雪が少ないそうですが，私にとっては十分な量の雪が降っています(^_^)。まあ，寒冷地で生活したことのない私にとっては，雪が少なくて幸いだったかもしれません。

さて，今回はマックの描画システムであるQuickDrawを使ってみることにしましょう。マックのグラフィックスに馴染みのない人にも理解できるように，基本的なところから話をしていきます。

今月のあらまし

前回作成したアプリケーションでは，ツールメニューで「直線」ツールや「楕円」ツールを選んでもビープ音が鳴るだけで，何も描画されませんでした。

お絵描きツールのくせに，いつまでもこの有り様ではあんまりですので，今月は描画するプログラムを追加しましょう。

最初にマックの描画システムQuickDrawの基本的な解説をして，その後で実際にQuickDrawを利用する手順を紹介していきます。

QuickDrawって？

マックのシステムは，より小さい「マネージャー」と呼ばれるプログラムの集まりから構成されています。

例えば，ウィンドウを表示して，アクティブなウィンドウの管理などを行なうのは「ウィンドウマネージャー」ですし，メニューの処理をするのは「メニューマネージャー」という具合です。

さてさて，QuickDrawもそうしたマネージャーのうちの一つで（「マネージャー」という名前は付いていませんが），グラフィックス・ルーチンがたくさん集まってできています。

線・長方形・ポリゴンなどの輪郭を描いたり，内部を塗りつぶしたりする基本的な仕事から，PICT画像の処理までこなす働き者がQuickDrawなのです。

まずは線を描くことから

それでは，もっともシンプルな，線を描くところからQuickDrawの勉強をはじめていきましょう。

本当は「どのウィンドウに描画するのか」など，いろいろと注意すべきことがあるのですが，今はまだ置いておきます。

さて，線を描く関数は二つありまして，一つがLINE，もう一つがLINETOです。まずLINEのほうは，線の横の長さh（ピクセル）と縦の長さvを指定して，つぎのように利用します。

CALL LINE(h, v)

それに対して，LINETOのほうは，線の終点のローカル座標(h, v)を与えます。

CALL LINETO(h, v)

これらの関数は場合によって使いわけると便利でしょう。線の縦横の長さがわかっていればLINEを，線の終点の座標を知っているならLINETOを使えばいいわけです。

「ん，ちょっと待てよ？」

と思った人もいるかと思いますが，線の始点はどうやって指定するのでしょうか？

じつは，QuickDrawでは仮想的な「ペン」を使って絵を描きます。このペンは，現在の位置とか太さとか，はたまた模様とかさまざまな属性を持っているのです。

ですから，線を描くときには，まずペンを線の始点に移動しておくわけです。

ペンをある座標(h, v)へ移動するための関数がMOVETOです。

CALL MOVETO(h, v)

MOVETOを呼ぶと，（目には見えませんが）ペンの位置が要求された座標に設定されます。

なお，先ほどの線を描く関数と同様に，ペンを移動するための関数としてMOVEというものもあります。

CALL MOVE(h, v)

お察しのとおり，MOVEはペンの位置を横にhピクセル，縦にvピクセル移動する関数です。

なお，先ほどのLINE，LINETO関数を呼ぶと，自動的にペンの位置が，線の終点まで移動させられますので注意してください。

線を描くプログラム

それでは，線を描くためのプログラムを付け加えて，前回のアプリケーションをちょっとだけ強化しましょう。

まずPaint.GLBLファイルの最初のほうでグローバル変数の宣言をしておきましょう（**プログラム・リスト1**）。gOrigXとgOrigYには，ウィンドウ内でマウスがドラッグされはじめた点の座標（線の始点の座標）を格納することにします。

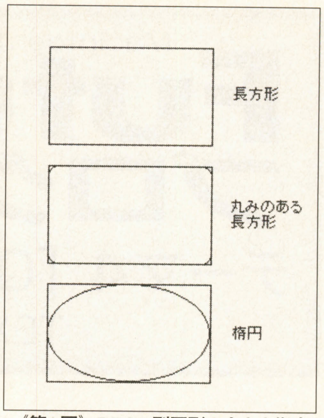
つぎにPaint.INCLのhandleMouse関数を**プログラム・リスト2**のように変更してください。STILLDOWNは，マウスのボタンが押されている間は_trueを返し続け，ボタンが離されたら_falseを返す関数です。つまりマウスボタンが

《プログラム・リスト1》Paint.GLBLでグローバル変数の宣言

```
'========================================
'=======                  =======
'=====       Project.GLBL        =====
'===     (c) 1995 Staz Software     ===
'=====     Program Generator     =====
'=======                  =======
'========================================

'

'========================================
' DIM your application's globals and asign
' all constants in this file.
'----------------------------------------
DIM gToolItem
DIM gOrigX, gOrigY

'========================================
'{PG1} PG PRO uses this line as a source code marker.  DO NOT remove it.
'========================================
（以下省略）
```

《プログラム・リスト2》マウス処理のhandleMouse関数

```
'========================================
LOCAL FN handleMouse
  '----------------------------------------
  ' Handle mouse events in PictureWindow.
  '----------------------------------------
  gOrigX = gMouseX
  gOrigY = gMouseY

  DO
    '本当はここで始点から終点まで
    '逗`
    '現在作成中の図形がどのようになるか分かるようにしたい
  UNTIL FN STILLDOWN = _false
  LONG IF gToolItem = _LineItem
    FN drawLine
  XELSE
    FN drawRect
  END IF
END FN
```



《第1図》RECT型図形の大きさ指定

押されている（マウスがドラッグされている）間はずっとDOループを回り続けることになります。

そして，マウスボタンが離され，現在のツールが「線」ツールであれば，その後の処理はdrawLine関数が引き受けます。

肝心のdrawLine関数は**プログラム・リスト3**のように変更してください。なんか，とってもシンプルでしょ（線を描くだけだから当たり前か…）。MOVETO(gOrigX, gOrigY)でマウス・ドラッグの始点（線の始点）にペンを移動して，LINETO(gMouseX, gMouseY)で現在のマウス・カーソルの位置（つまり線の終点）まで線を描きます。

なお，これらの関数の間にあるCALL GETMOUSE(gMouseY)ですが，これを呼ぶことによって，FBのグローバル変数gMouseXとgMouseYに，現在のマウス・カーソルの横の座標，縦の座標が格納されます。

以上で，「線」ツールの動作はそれらしくなったはずです。プロジェクトマネージャーの「命令」メニューから「プロジェクト実行」を選んで，動作を確認してみてください。

《プログラム・リスト4》長方形などの描画はdrawRect関数が担当する

```
'========================================
LOCAL FN drawRect
  '----------------------------------------
  ' Draw a rectangle, round rectangle, etc..
  '----------------------------------------
  DIM  tmprect.8

  CALL GETMOUSE(gMouseY)

  tmprect.top% = gOrigY
  tmprect.left% = gOrigX
  tmprect.bottom% = gMouseY
  tmprect.right% = gMouseX

  SELECT gToolItem
    CASE _RectItem
      CALL FRAMERECT(tmprect)
    CASE _RoundRectItem
      CALL FRAMEROUNDRECT(tmprect, 24, 24)
    CASE _OvalItem
      CALL FRAMEOVAL(tmprect)
  END SELECT
END FN
```

おつぎは長方形とか楕円とか

さて，線を描くだけではあまり見栄えがしないので，長方形（RECT），丸みのある長方形（ROUNDRECT），楕円（OVAL）の描画処理も追加していきましょう。

これらの図形はどれも同じような手順で描くことができます。**第1図**を見てください。左上の頂点と右下の頂点によって，いずれの図形も大きさを指定することができます。

左上と右下の頂点の座標情報によって表現できるので，これらの図形をまとめてRECT型などと呼んだりします。

RECT型の図形の輪郭はつぎのようにして描くことができます。

```
CALL FRAMERECT(rect)
CALL FRAMEROUNDRECT(rect, w, h)
CALL FRAMEOVAL(rect)
```

ここで，rectは8バイトのデータで，左上の頂点の縦の座標（top），横の座標（left），右下の頂点の縦の座標（bottom），横の座標（right）の順に四つの（2バイトの）値を含んでいます。

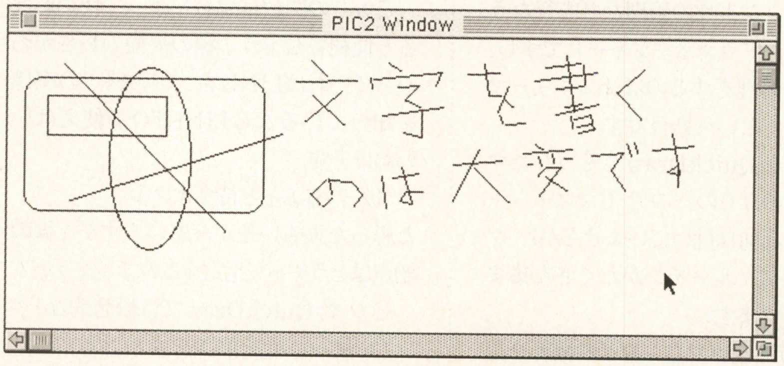
《プログラム・リスト3》線を描く関数drawLine

```
'========================================
LOCAL FN drawLine
  '----------------------------------------
  ' Draw a line.
  '----------------------------------------
  CALL MOVETO(gOrigX, gOrigY)

  CALL GETMOUSE(gMouseY)

  CALL LINETO(gMouseX, gMouseY)
END FN
```

また，丸みのある長方形は，角の丸みの大きさを縦横それぞれ指定するためのパラメータを必要とします。この値が小さければ小さいほど，普通の長方形に近くなります。

それでは，Paint.INCLのdrawRect関数を**プログラム・リスト4**のように変えてください。

drawRect関数では，最初にGETMOUSEによって現在のマウス・カーソルの位置を得ます。これが長方形の右下の頂点に対応しているわけです。左上の頂点の情報は，すでにhandleMouse関数でgOrigXとgOrigYに代入されていますから，そのつぎの4行でtmprect変数に値を設定しておき，あとは描画関数FRAMERECTなどを呼べばおしま



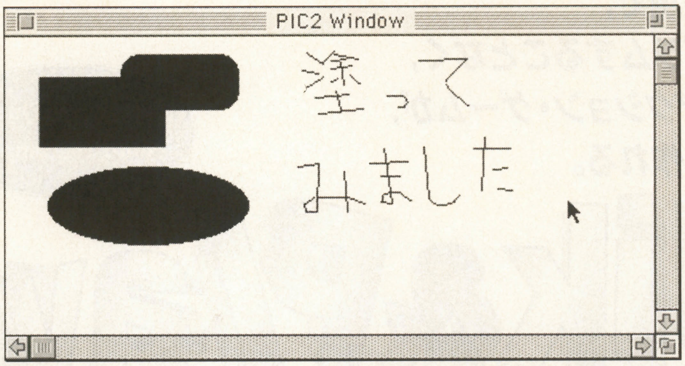
《第2図》線と図形の輪郭を描いたところ

《プログラム・リスト5》図形を塗りつぶす

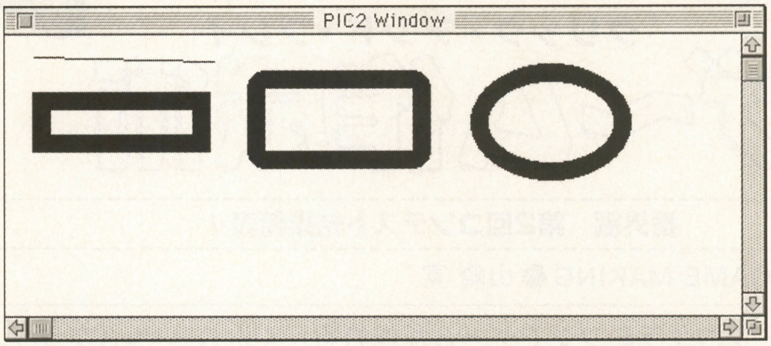
```
'=========================================
LOCAL FN drawRect
  '-------------------------------------
  ' Draw a rectangle, round rectangle, etc..
  '-------------------------------------
  DIM   tmprect.8

  CALL GETMOUSE(gMouseY)

  tmprect.top% = gOrigY
  tmprect.left% = gOrigX
  tmprect.bottom% = gMouseY
  tmprect.right% = gMouseX

  SELECT gToolItem
   CASE _RectItem
    CALL PAINTRECT(tmprect)
   CASE _RoundRectItem
    CALL PAINTROUNDRECT(tmprect, 24, 24)
   CASE _OvalItem
    CALL PAINTOVAL(tmprect)
  END SELECT
END FN
```

《プログラム・リスト6》ペンの太さを変えてみる

```
'=========================================
LOCAL FN drawRect
  '-------------------------------------
  ' Draw a rectangle, round rectangle, etc..
  '-------------------------------------
  DIM   tmprect.8

  CALL GETMOUSE(gMouseY)

  tmprect.top% = gOrigY
  tmprect.left% = gOrigX
  tmprect.bottom% = gMouseY
  tmprect.right% = gMouseX

  CALL PENSIZE(12, 12)

  SELECT gToolItem
   CASE _RectItem
    CALL FRAMERECT(tmprect)
   CASE _RoundRectItem
    CALL FRAMEROUNDRECT(tmprect, 24, 24)
   CASE _OvalItem
    CALL FRAMEOVAL(tmprect)
  END SELECT
END FN
```



《第3図》今度は塗りつぶしてみたところ



《第4図》ペンの太さを変更した図形

いです。

ここまでの時点で，またプロジェクトをビルドするか，直接プロジェクトを実行して，正しく動作することを確認してみてください。**第2図**のような絵が描けるはずです。

図形を塗りつぶしてみよう

これで図形の輪郭は描けるようになりました。でも，線だけではやっぱり寂しいですから，つぎは中身を塗りつぶしてみることにします。

RECT型の図形を塗りつぶす場合は，FRAMERECTなどのかわりに以下の関数を使うだけで大丈夫です。

CALL PAINTRECT(rect)
CALL PAINTROUNDRECT(rect, w, h)
CALL PAINTOVAL(rect)

使いかたは先ほどとまるっきり一緒ですので，Paint.INCLのdrawRect関数を**プログラム・リスト5**のように変えて実行してみてください。今度は**第3図**のような実行画面が得られます。

違うペンでお絵描きする

さてさて，さらに何か変更してみましょうか。つぎはペンを太くして図形を描いてみることにします。ペンの太さを設定するためにはつぎの関数を使います。

CALL PENSIZE(w, h)

ここで，wが横の太さ（幅），hが縦の太さ（高さ）を表します。

とりあえずは両方とも同じ値にして，drawRect関数を**プログラム・リスト6**に示したように変更してください。**プログラム・リスト6**では，ペンの太さを確かめるために，また輪郭を描くFRAME系の関数に戻しています。

この場合の実行画面は**第4図**のようなものになります。これを確認したら，自分でwやhをいろいろと変更して，結果がどのようになるのかを確かめてみてください。

あのー，まだ物足りない点が…

ところで，市販のお絵描きツールを見ていると，線や長方形の大きさを決めている（マウスでドラッグしている）ときに，作成中の図形が点線などで描かれて，どの程度の大きさになるのかを確認できるようになっています。

しかし，私たちのアプリケーションは，まだ現時点でこのような機能をもっていないので，作成中に図形がどのようになるのかを確認できません。

これではちょっと（ずいぶん？）不便ですね。この問題をクリアするためには，どのようにしたらよいのでしょうか？

一つの解決方法としては，まず，すでに決定された（描かれた）図形をウィンドウの画像領域とは別のメモリ領域に格納しておきます。そして，ユーザーがマウス・ドラッグを行なって，新しい図形を描こうとしている最中は，既に描かれた画像をそのメモリ領域からウィンドウにコピーして，さらに点線で作成中の図形を直接ウィンドウに描けばいいでしょう。

オフスクリーンのめくるめく世界

ウィンドウなどとは関係のない場所に作成する画像領域を「オフスクリーン」の領域といいます。次回は，このオフスクリーンの使いかたについて解説していきましょう。

オフスクリーンを使いこなすようになると，アニメーションなども作れますので，アプリケーションにも厚みが増してきます。楽しみにしていてください。

Windows環境で，
しかもプログラムすることなく，
なんと超速アクション・ゲームが，
すごく簡単に作れる。

Easy & Hi-Quality
Non-Programming

Klik&Play
クリック・アンド・プレイ
ゲーム作成術

番外編　第2回コンテスト結果発表！

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

ノン・プログラミングでゲームが作れる『Klik＆Play（クリック・アンド・プレイ）』。今回はいつもとちょっと趣向を変えて，Macintosh版Klik＆Playの紹介と，お待たせのコンテスト結果発表を行ないます。

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス(株)
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》

●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Macintoshの場合●
パソコン本体：68LC040以上のCPUを搭載し，漢字Talk7.1.2以上のシステムが動作するマシン
メモリ：空き6Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上，256色表示
その他：CD-ROMドライブが必要

MacにもKlik＆Play登場！

まずは，Macintosh版Klik＆Playを紹介します。

Macintosh版Klik＆Playは，Windows版と同様に，パッケージが本のような形をしています（写真1）。ちがう点といえば，Windows版が白いパッケージなのに対し，Macintosh版は黄色いというところでしょうか。

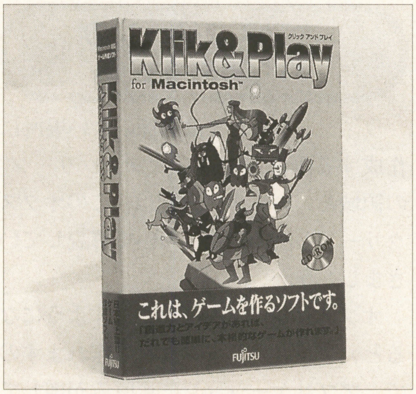
Macintosh版のKlik＆Playは，その中身もWindows版と基本的に何の変わりもありません。キャラクターの配置，動作設定を行なうレベルエディタ（第1図），イベントの設定に使用するイベントエディタ（第2図）もご覧のとおり。ウィンドウのデザインがちがうくらいで，ほとんど変わらないことがわかります。

ですから，これまでこのコーナーで紹介したようなテクニックを使って，Macintosh上でも存分に高速ゲームを作成することができるのです。

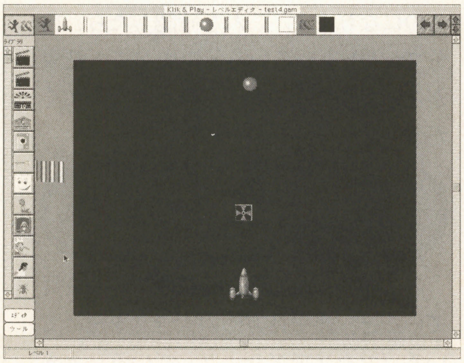
ちがいはどこにある？

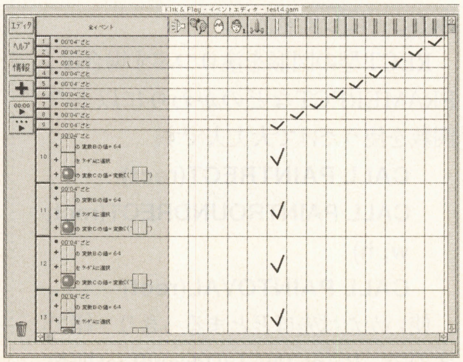
作成方法は非常に似ているのですが，Macintosh版とWindows版のKlik＆Playでは，作成したゲームの“ファイル”自体は基本的に別ものです。つまり，作られたマシンでしか実行，読み込みをすることができません。

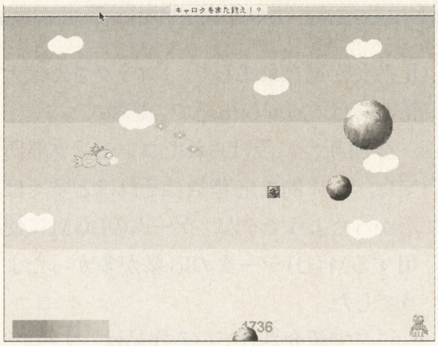
しかし，Macintosh版Klik＆Playには，Windows版で作成されたゲームをコンバートして読み込む機能がついています。ためしに，以前にWindows版のKlik＆Playで作成したゲームをコンバートしてみたのですが，とくに問題なく動作しま



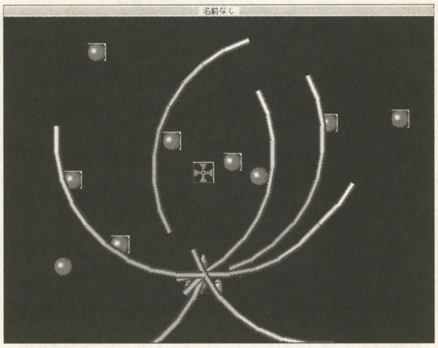
《写真1》これがMacintosh版Klik＆Playのパッケージだ！


《第1図》レベルエディタの画面。Windows版とほとんど変わらない

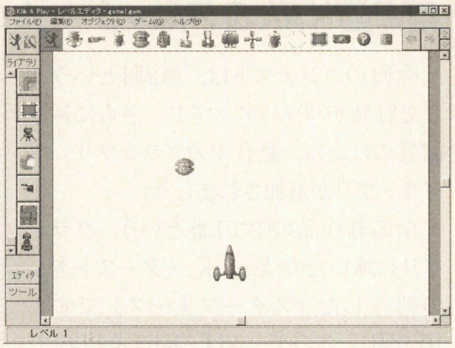

《第2図》イベントエディタの画面。こちらもほとんど一緒



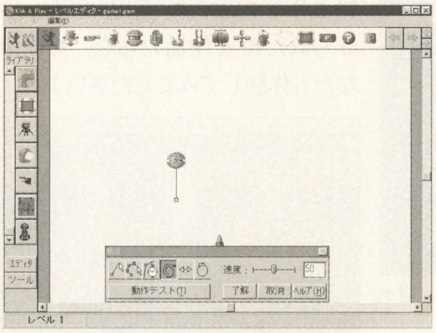
《第3図》昔作った『キャロタをまた救え！?』をコンバートしたところ。多少見た目がちがうところもある



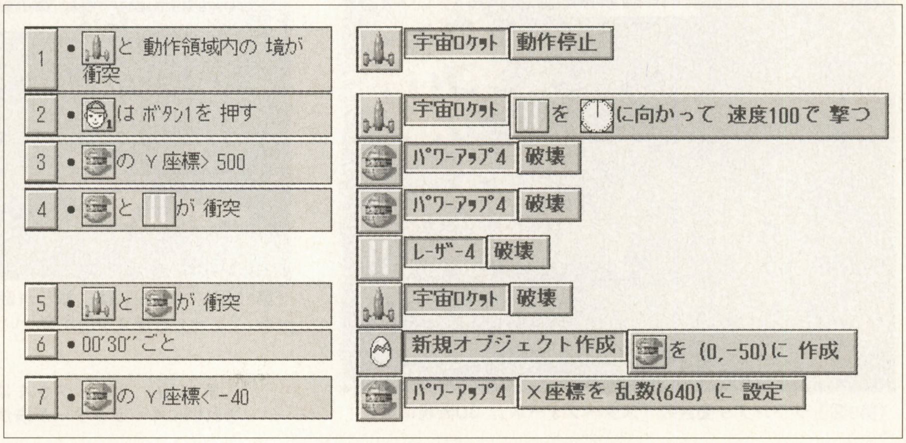
《第4図》ロックオンレーザーのサンプルを動かしたところ。速度もあまり変わらないようだ



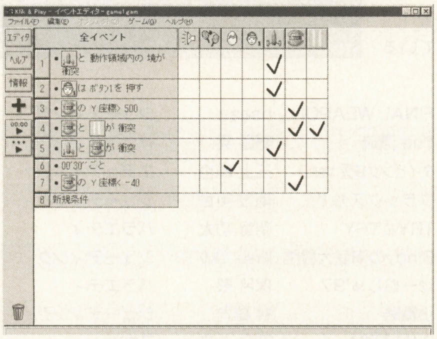
《第5図》自機と敵機のキャラクターを配置したところ



《第6図》敵機の軌道動作の設定



《第8図》これが今回のイベントの詳細だ



《第7図》イベントを設定した画面

した（第3図，第4図）。見た目が多少変わってしまう場合もありますが，ゲームの動作に支障がでるようなことはマレでしょう。

ただし，現在のところ逆のコンバートができないため，Macintosh版Klik＆Playで作ったゲームを，Windowsで遊ぶことはできません。この点は，早いところ解消してもらいたいものです。

簡単なゲームを作ってみよう

Macintosh版の説明のついでに，Klik＆Playでのゲームづくりを軽く振り返ってみたいと思います。今回は説明用に，シューティング・ゲームなんていかがでしょう？

といっても簡単なので，すぐに覚えられると思います。

Klik＆Playでのゲームづくりは，

①キャラクターを配置して，動きなどを設定

②配置したキャラクターなどに関するイベントの設定

という，この二つの作業でゲームを作っていきます。

それではまず，キャラクターの配置，動作設定をしてみます。

自機と敵機を配置して（**第5図**），自機の動作を「8方向」に，敵機の動きを「軌道」に設定します。敵機の動作設定は，**第6図**のように，直線を下にのばし，「繰り返し」をチェックしておきます。自機の動作設定は，好みによって速度を少し変更する程度で，とくに設定する必要はありません。

つぎはイベントの設定です。今回のイベントは全部で七つ。イベントエディタの画面では**第7図**のようになります。内容の詳細は**第8図**を見てください。

簡単に説明すると，1番で自機が画面からでないようにして，2でボタンが押された際に弾を撃ちます。4と5は敵機，自機がそれぞれやられる処理です。これは見たとおり，敵機と自機が衝突したら自機がやられ，敵機と弾が当たったら敵機をやっつけます。今回はありませんが，本当なら，ここでスコアを追加するところでしょう。

3は，画面下に消えた敵機を破壊します。6と7は少しややこしく，一定時間ごとに敵機を画面上部のランダムな位置に発生させています。新しくキャラクターを登場させるときには，ランダムな位置を設定できないので，このように2回にわけているのです。

と，まあこんな感じで簡単にゲームを作ることができるわけですね。Windowsユーザーだけでなく Macユーザーのみなさんも，ゲーム作りに挑戦してみてください！

第2回Klik&Playゲームコンテスト結果発表

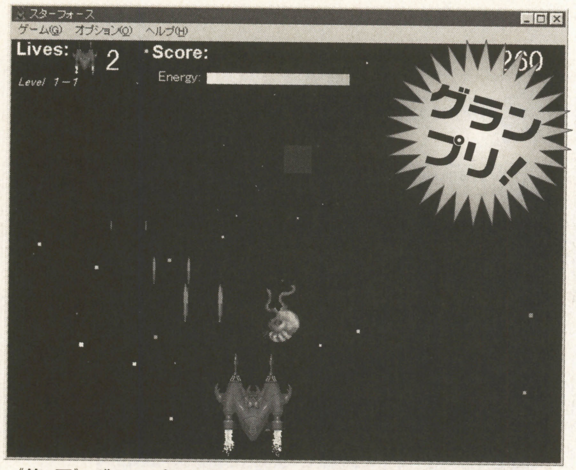
今回のコンテストは，第2回ということで賞品がパワーアップ！　さらに各雑誌賞のほかに，総合でのグランプリ，準グランプリが追加されました。

全応募作品の中で1番という，グランプリに輝いたのは…，K.メタースト さんの制作した『スターフォース』です！（第9図）。このゲームは，Klik＆Playでは非常にむずかしい，疑似3Dを実現したシューティング・ゲームです。困難といわれることに挑戦して，よくぞここまで作ったという技術的な部分が評価されてのグランプリ受賞となりました。

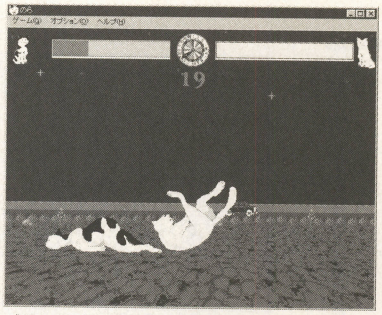
準グランプリには，演出が楽しいネコの格闘ゲーム『のら』（第10図）と，落ちてくるたまごを受け止めシェフへと渡すアクション『コックさんは大忙し』が選ばれました。『コックさんは大忙し』は，Macintoshでの応募です。

今回新たに設けられたコンテンツ部門では，全体的な応募数はそれほど多くはなかったようですが，ゲームのBGMに使用するMIDIデータの応募が多かったようでした。

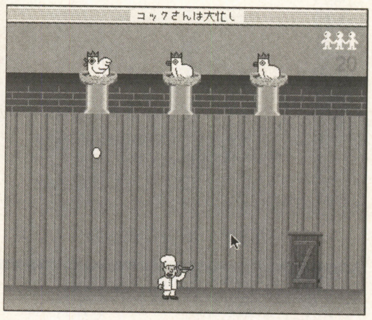
ここで紹介されている作品は，すべて3月14日発売予定の『Klik＆Play Game Collection II』（価格2,400円）に収録される予定です。Klik＆Playで作られた優秀作品たちを，ぜひあなたも体験してみてください！



《第9図》グランプリ受賞の『スターフォース』。3D表現に驚き！



《第10図》『のら』は，ねこが戦う格闘ゲーム。「フー」と逆立つ毛が楽しいぞ



《第11図》『コックさんは大忙し』。きれいにキャラクターが描かれている

●グランプリ賞

タイトル	著者	ジャンル
スターフォース	K.メタースト	シューティング

●準グランプリ賞

タイトル	著者	ジャンル
のら	高橋 明彦	アクション
コックさんは大忙し	大豆工房	アクション

●マイコンBASICマガジン賞

タイトル	著者	ジャンル
回転ブロック崩し	風猫	ブロック崩し
モルトコレクション	SIB LAB	パズル
卓球～1997～ バージョン1.0	MASAぴー	バラエティ
遊星	ISI	パズル
人喰い閻塔災	得田	バラエティ

●Oh！PC賞

タイトル	著者	ジャンル
ZOOM2	増田 義之	シューティング
ELEMENTAL	鴫原 貴紀	RPG
YOKO SHOO	梶川 周一	シューティング
Knight＆Magic	村田 大介	シューティング
NEVER BACK DAYS	佐藤 義孝	RPG

●Undo賞

タイトル	著者	ジャンル
POWER BRAIN 2	三角おにぎり	エデュテイメント
恐怖の人喰いモンスターパクパク	野添 誠一	シミュレーション
スライム商売GAME	古賀 敏裕	シミュレーション
はーちゃろん	萩原 良昌	シューティング
PiTILE-2 ver.1.0	どうとん	パズル

●MACLIFE賞

タイトル	著者	ジャンル
FREEDOM PHOENIX	土岐 慈，久城 憲次，堀江 宣光	RPG
Which One？ピエロに挑戦	どうとん	バラエティ
ブロック＆ボール	Megane	パズル
それいけ!! ローラー	T.Yamamoto	アクション
Super HELICOPTER Z	住友 克禎	シューティング

●富士通賞

タイトル	著者	ジャンル
連打銀座	ワシザキ ケンイチ	バラエティ
AREA	鷲津 充彦	アクション
TOWER モルトの冒険PLUS	SIB LAB	パズル
ペーパークラフト	小沢 慈己	シューティング
THE LIZARD PANIC	HIROYUKI EBIHARA	アクション
HEAT-Pro wrestling	PacRiy	シミュレーション
THE CARD	GROUP MIO	パズル
「こぶ単 I」v1.0 大学入試古文単語1	沖田 寛己（有限会社アルス）	エデュテイメント
Blind master	竹田 広平	エデュテイメント
モモント1号	古川 博	アクション
ろーりんぐころたん	DAYOU	アクション
Fighting Star	堰楽 真雄	シューティング
EggMan	T.Kaga	アクション
たまたま玉 for Windows	加賀谷 諒	アクション
ドラゴン2 夢を追いかけ	まさひろ	シューティング
The Grove	JMSoft club	シューティング
カニは今日も横走り	高木 一	アクション
Bakudan Battle	小高 泰之	アクション
いもむしむし	Naomi Tomuro	アクション
FINAL WEAPON	hsasa	シューティング
The 漂流	野添 晃	バラエティ
タイピング練習 ver.2	三上 純也	エデュテイメント
ブラックスカイ	南波 英世	シューティング
TRY＆TRY	朝倉 功太	バラエティ
Sindyの海底大冒険	MU-MU-/QWJ01113	シューティング
げーむじゅ'97	保呂 殺	バラエティ
小戦略	林 雄司	シューティング
RJIの冒険1 パクパクをぶっとばせ	円丁 一良，遼太郎，直樹	アクション
KLIK LAND STORY	YUKIMASA ISHII	RPG
ぐるぐる りぼん	布留川 英一	アクション
Break the Blocks	田原 直樹	パズル
FAMIRY GOLF	K.KANOMATA	シミュレーション
スターファイター	平野 伊都朗	シューティング
UFO ATTACKER	Team「銀河SPIRIT」	アクション
街角冒険記（まちかどぼうけんき）	森脇 学	RPG
キッズランド	リンクル	エデュテイメント

●コンテンツ賞

タイトル	著者	ジャンル
アサキチ君の馬	アサキチ	オブジェクト
ハネムーンR 開発中Version	勝山 修平＆林 雄司	オブジェクト
透き通る風	川上 弘祐	MIDI
セカンドデート	片岡 良臣	MIDI
RPG風バトル曲03	片岡 良臣	MIDI
MIDI SELECTION	飯田 貴士	MIDI
easy going-h	堀越 隆英	MIDI
parumal	パルマ	MIDI
midnight	寺島 道人	MIDI

ハロー！C言語ワールド

四辻 孝文

●第3回●
同じ処理の繰り返し＆条件判断

この号が発売される頃には，もう花粉が飛んでいるんでしょうね。今年はどうも多いらしいですし，花粉症の私にとってはイヤな季節です。

さて，今回みなさんといっしょにやっていくことは「プログラムの流れをコントロールする」ということです。プログラムは一本道のものだけではありません。同じ処理を繰り返したり，条件によって分岐したりします。それでは，こういった処理をC言語ではどのように書いていくのでしょうか？

繰り返しを行なう命令たち

「for」文

前回，繰り返しの処理のために「for」を使いましたね。ちょっと説明不足だった気もするので，それも含めて説明します。

一口に繰り返しといっても，いくつかの種類があります。最初に説明する「for」文は，ある一定の回数を繰り返す場合によく使われます。

書式は

for(［初期設定式］；［継続条件式］；［再設定式］)

で，つぎに書かれた中カッコ「{」からそれに対応した「}」までを繰り返します。中カッコを省略した場合は，直後の命令を繰り返すことになります。

■初期設定式＝繰り返しの回数を記憶しておくカウンタ用の変数の初期値を設定する式のことです。

■継続条件式＝その名のとおり，この式が成り立つ間，繰り返しを行なうという式のことです。

■再設定式＝カウンタに使っている変数の値を変化させる式です。

たとえば，変数「i」をカウンタとして使い，0からはじめて，1ずつ10にならない間繰り返すなら

```
―――――――――――――――
for(i=0;i<10;i=i+1)
―――――――――――――――
```

ですね。

「while」文

つぎは「while」文です。はっきり言ってこれさえあれば，ほぼすべての繰り返しの処理を書くことができます。

書式は

while(［継続条件式］)

で，式が成り立つ間，中カッコの中を繰り返します。さきほどの「for」文の条件を「while」文で書くとこんな感じです。

```
―――――――――――――――
i=0;
while(i<10){
[処理]
i=i+1;
}
―――――――――――――――
```

「do～while」文

最後に「do～while」文ですが，じつはそれほど使いません。普通に繰り返し処理をする場合には，上の二つでだいたい足りてしまいます。でも，場合によっては「do～while」文を使ったほうがプログラムが読みやすくなりますし，他人のプログラムを読もうとしたときに，この「do～while」文が使われていても困らないように，一応説明しますね。

書式は

do{［処理］}while(［継続条件式］)

です。

「while」文とのちがいですが，「do～while」文の場合は，式が何であれ最低1回は処理を行なうということです。ある処理を行なって，それがある一定の条件になるまで繰り返すといった場合に向いています。

たとえばキーボードから数値を入力，100以上なら数値入力をやりなおさせるという処理は

```
―――――――――――――――
do{
  printf("¥n数値入力¥n");
  scanf("%d",&a);
}while(a>=100);
―――――――――――――――
```

と，書けるわけです。

判断の基本はif

「if」文は判断の最も基本になるもので，ある条件によって特定の処理をしたり，プログラムの流れを変えたりする場合に使います。

書式は

if(［制御式］){［真文］}else{［偽文］}

です。

ちょっとわかりにくいですね。それではためしに，変数「a」が偶数か奇数かを表示するという処理を書いてみましょう。

《第1表》「if」文の制御式

表現	意味
a < b	「a」より「b」が大きい
a <= b	「a」より「b」が大きいか等しい
a > b	「a」より「b」が小さい
a >= b	「a」より「b」が小さいか等しい
a == b	「a」と「b」が等しい
a != b	「a」と「b」は等しくない
a==b ¦¦ c==d	「a==b」又は「c==d」
a==b && c==d	「a==b」かつ「c==d」

```
ーーーーーーーーーーーーーーーー
if(a%2==1){
    printf("奇数だよ¥n");
}
else{
    printf("偶数だよ¥n");
}
ーーーーーーーーーーーーーーーー
```

こんな感じでしょうか？

まず制御式を考えます。偶数か奇数かというのは，2で割ったときの余りを見ればわかります。余りを求めるために剰余演算子「%」を使います。「a%b」だと,「a」を「b」で割った余りになります。

例では「a」を2で割った余りを求めていて，これが1なら奇数，0なら偶数ですね。

「==」は等しいという意味なので，余りが1で，制御式が正しければ直後の中カッコ内の処理, 正しくなければ「else」の後の中カッコ内の処理にうつります。制御式が正しい場合の処理を行なうと,「else」の処理は実行されません。

BASICの経験が長い人など，思わず「==」の部分を,「=」とイコール一つだけにしがちです。じつは私も最初はよくやりました。気を付けてくださいね。C言語では「=」と書くと，それは代入になります。等しいと判断させるときは,「==」と書きますので，覚えておいてくださいね。

制御式にはいくつかの条件を組み合わせることもできます。

if(a==0&&b==0)

と書くと変数「a」と「b」が両方とも0だったら，という意味になり，

≪リスト1≫今月のサンプル・プログラム『BIG&SMALL』

```
①
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<time.h>

②
void main(){
/*変数宣言*/
    int i,card,next,kotae,kekka;
    long okane,kake;

③
/*乱数初期化*/
    srand((unsigned int)time(NULL));

④
/*変数初期化*/
    okane=1000;
    kake=0;
    card=rand()%13+1;

⑤
/*画面クリア*/
    for(i=0;i<25;i=i+1){
        printf("¥n");
    }

⑥
/*ここからメイン処理*/
    while(okane>0¦¦kake>0){

⑦
/*掛金を決める*/
        while(kake<=0){
            printf("¥n場のカードは%d¥n",card);
            printf("のこりあと%ld円¥n",okane);
            printf("いくらかける？¥n");
            scanf("%ld",&kake);
            if(kake>okane){
                printf("¥nうっ，お金足りないよぉ¥n");
                kake=0;
            }
            else{
                okane=okane-kake;
            }
        }
        printf("%ld円かけてます¥n",kake);

⑧
/*次のカードを決める*/
        next=rand()%13+1;

⑨
/*プレイヤーに大きいか小さいか選ばせる*/
        do{
            printf("¥n場のカードは%d¥n",card);
            printf("次のカードは大きい(1)　小さい(0)¥n");
            scanf("%d",&kotae);
        }while(kotae!=0&&kotae!=1);

⑩
/*結果表示*/
        printf("¥nカードは%d¥n",next);

        if(card==next){
            printf("同じだね¥n");
            kekka=2;
        }
        else{
            if(card<next){
                printf("大きいね¥n");
                kekka=1;
            }
            else{
                printf("小さいね¥n");
                kekka=0;
            }
        }

⑪
/*勝敗判定とその処理*/
        if(kekka==kotae){
            printf("おめでとう¥n");
            kake=kake*2;
            printf("%ld円になりました¥n",kake);

            do{
                printf("¥nダブルアップする？　する(1)　しない(0)¥n");
                scanf("%d",&kotae);
            }while(kotae!=0&&kotae!=1);
            if(kotae==0){
                okane=okane+kake;
                kake=0;
            }
        }
        else{
            printf("ざんねん¥n");
            kake=0;
        }

⑫
/*今回のカードを場のカードにする*/
    card=next;
    }

⑬
/*ゲームオーバー*/
    printf("え～ん　お金なくなっちゃいました¥n");

}
```

if(a==0¦¦b==0)

と書くと「a」と「b」のうち，どちらかが0ならOKになるんです。

二つの式をつないでいる「&&」「¦¦」というのがポイントですね。「&&」は両方ともOKなら，「¦¦」はどちらか片方でもOKなら直後の中カッコ内の処理をするんですね。

今月のサンプル・プログラム『BIG&SMALL』

それでは，これら繰り返しと条件判断文を使って，プログラムを組んでみましょう。

今回のサンプルは『BIG&SMALL』(**リスト1**)です。知っている人も多いと思いますが，トランプを使ったゲームで，つぎのカードが場にあるカードより大きいか小さいかを当てるゲームです。このプログラムではカードは1から13という数字だけです。ジョーカーはありません。場のカードと同じ数字の場合は，プレイヤーの負けになります。これだけのゲームですが，結構遊べますよ。

今回はこれでおしまい

どうでしたか？　やっとゲームっぽいものができましたね。このくらいのものなら結構簡単に作れてしまいます。ちょっと画面は寂しいんですけどね。次回はもっとC言語らしいプログラムを作ろう！と思っています。それじゃ，来月までバイバイ！

```
場のカードは4
のこりあと1000円
いくらかける？
2000

うっ，お金足りないよぉ

場のカードは4
のこりあと1000円
いくらかける？
1000
1000円かけてます

場のカードは4
次のカードは大きい(1)　小さい(0)
0

カードは12
大きいね
ざんねん
え～ん　お金なくなっちゃいました
```

≪第1図≫サンプル・プログラムの実行例

プログラム解説

① 最初はヘッダーファイルのインクルードですね。今回はいつもの「stdio.h」のほかに「stdlib.h」と「time.h」というのが増えていますね。まず「stdlib.h」ですが，これは「スタンダードライブラリ」という一般的な操作のための関数を集めたヘッダーファイルで，このプログラムでは「rand」関数と「srand」関数がこれに含まれています。

それともう一つ「time.h」ですが，これはその名のとおり，時間を扱う関数を集めたヘッダーファイルです。「time」関数を使うためにインクルードしているんですね。

② 「main」関数の中に入っていきましょう。まずは変数宣言です。int型の変数が「i」(繰り返し用カウンタ)，「card」(場のカード)，「next」(つぎにくるカード)，「kotae」(プレイヤーの答)，「kekka」(結果) の5個。long型の変数が「okane」(持ち金)，「kake」(掛金) の2個。お金は結構多目に持てるようにlong型にしました。

③ 乱数初期化をしています。ここはとりあえず，今はあまり深く考えなくてもいいです。まあ乱数を使うための準備だと思ってください。

④ 変数も初期化します。最初の持ち金を1000に。掛金を0にしています。そして，場のカードを決めています。

「rand()」という関数は，0から65535（機種によってちがう場合もある）までの乱数を返す関数です。それを13で割った余りは0から12の範囲になりますよね。それに1を足しているので結果的に1から13までの乱数を得られるわけです。そしてそれが場のカードになります。

⑤ 画面クリアです。と，いっても大したことはやっていません。ただ25回改行しているだけです。こうすれば画面に何か書いてあっても，スクロールして消えてくれるでしょ？

⑥ さて，ここからがゲームのメインとなる部分です。ここの「while」の中カッコの中が，実際のゲーム部分になります。「while」の継続条件式を見ると，持ち金か掛金のどちらか一方でも0より大きければ繰り返すとなっていますね。これは裏を返せば，どちらも0以下なら，繰り返しから抜けるという意味になります。

この繰り返しの最後の部分は，ゲーム・オーバー処理の直前ですから，ここから抜けるということは，ゲーム・オーバーってことなんですね。

⑦ そのつぎは掛金を決める処理です。最初の「while」で掛金が0以下の間，繰り返すとなっているので，ここの処理にきたときすでに掛金が1以上なら，この処理は行なわれません。

実際に何をやっているのかというと，場のカード，残り金額，入力要求メッセージを表示して，「scanf」関数で変数「kake」に数値を入力させます。それが持ち金を越えていないか判断し，越えているなら警告のメッセージを表示して，変数「kake」を0にしています。

これによってまた継続条件を満たすので，もう一度入力しなおすことになりますね。越えていないなら掛金分を持ち金から減らします。これで繰り返しが終わり，掛金が1以上になっていたらここから抜け，掛金を表示します。

⑧ つぎのカードを決めます。別にプレイヤーに大小を選ばせた後でもいいのですが，それだとなんだか詐欺くさいので，ここで決めましょう。

⑨ プレイヤーに大きいか小さいか選ばせています。ここではなにはともあれ最低1回は入力処理を行なうわけなので「do」を使います。場のカード・入力要求メッセージを表示し，変数「kotae」に入力させて，それが0か1でなければ，再度入力させています。「do」はこういう場合に便利ですね。

⑩ 結果表示です。ここで場のカードとつぎのカードとの大小関係を考えてみると，「両方同じ」「つぎのほうが大きい」「場のほうが大きい」の3種類しかないことがわかります。つまり3種類のうち2種類を調べてどっちでもなければ，それは残った1種類になるということですよね。ですから「if」は二つでいいわけです。

このプログラムでは「両方同じ」「つぎのほうが大きい」の2種類を調べています。そのときにメッセージ表示と変数「kekka」に結果を入れるという処理を行なっています。ここで同じだった場合には変数「kekka」に2を入れています。

つぎに当たったかどうかを「kekka」「kotae」の二つの変数の値が同じかどうかによって調べているので，カードが同じ場合はプレイヤーの負けになるというルールを実現するために，同じ値をとることのない2を入れているわけです。

⑪ 勝敗判定とその処理です。もう新しいことはやっていません。ほとんど今まで説明したことと同じです。

まず当たったかどうか判定します。当たっていれば掛金を2倍にして，ダブルアップするかどうかをプレイヤーに選ばせます。これは大小を選ばせるときと同じですね。ダブルアップした場合はとくになにもしません。

掛金を決める処理のところで，すでに掛金が1以上なら入力を行なわないとしたのは，このためだったんですね。

ダブルアップしない場合は，持ち金に掛金を足して，掛金を0に戻しています。外れた場合は掛金を0にします。

⑫ つぎのカードを場のカードにするという処理で，ゲームのメイン部分は終わりです。変数「card」に変数「next」を入れることで，カードを変えています。

⑬ 最後にゲーム・オーバー処理です。ゲームのメイン部分の繰り返しから抜けると，ここへきます。やっていることはメッセージの表示だけですけどね。

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター

The perfect master of Windows programming

（元Delphi完全マスター）

第2回　ついに登場！ C++版Delphi

TEXT & PROGRAMMING●(野多 良改め) 石川直人

ずいぶんまえの（今は亡き）Delphi完全マスターで「DelphiのJava版が開発されている」という話をしました。それは，『JBuilder』という名前になり，今年の中頃には発売されるようです。

それより一足早い3月末に，DelphiのC++版である『C++Builder』の発売がきまりました。あのすばらしいDelphiの統合開発環境のもとで，圧倒的ユーザー数を誇るC／C++言語を使ったプログラム開発ができるようになるのです。さっそく紹介しましょう！

Borland
C++BUILDER日本語版

発売日
3月末予定

価格
Standard版価格29,800円
（3万本限定特別価格19,500円），
Professional版68,000円
（3万本限定特別価格48,000円）
※ボーランド製品ユーザー登録者には優待割引あり

問い合わせ先
ボーランド株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5350-9380
FAX03-5350-9369
http://www.borland.co.jp/

Delphiの利点はドコニアル？

C++Builderを紹介するまえに，まずDelphiの利点を説明しておくべきでしょう。というのは，C++Builderは「ほとんどDelphiの採用言語をC++にしただけ」というほど，Delphiに似ているからです。

Delphiの利点は，真の意味での“ビジュアル開発環境”と，高速な実行ファイルを作成できる“ネイティブ・コンパイラの搭載”を両立させている点です。

「ビジュアル」という言葉が付くプログラミング言語としては，マイクロソフトの『Visual Basic』や『Visual C++』，そして先月紹介した『Visual J++』などが思いつきます。

そのうち，完全なビジュアル開発環境が用意されているのは，Visual Basicだけです。C++／J++においては一部ビジュアル化されてはいるものの，基本的には地道にコードを書いていく従来のプログラミング法が採用されています。つまり，真の意味でのビジュアル開発環境は搭載されていないのです。

また，ビジュアル開発が可能なVisual Basicは，その用途がもともと本格的なアプリケーション開発ではありませんでした。ユーザー・レベルでの簡単なプログラミングを可能にするための，マクロ言語的な用途が主であったため，ネイティブ・コンパイラは採用されていません（次バージョンからは搭載されるらしいけど，くわしくは今月のVB研所長の発言を参照）。

現時点で，“高速&簡単”という二つの能力を兼ね備えている開発環境は，（おそらく）Delphiだけなのです。

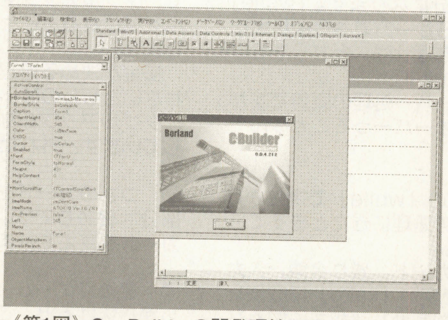
これが，こ・れ・がC++Builderだ！

まずは，C++Builderの実行画面をご覧ください（第1図）。隣にDelphi 2.0の画面も並べておきます（第2図）。

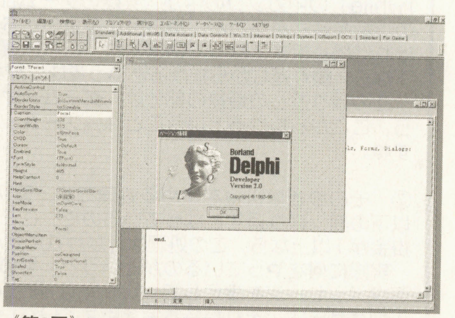
まさしく“そっくり”です。アバウト・ダイアログ以外は，どこがちがうのかわからないくらい似ています。

おなじみのオブジェクト・インスペクタやコンポーネント・パレットなど，ほとんどの部品がDelphiとまったく同じ外見と，そして機能を持っています。

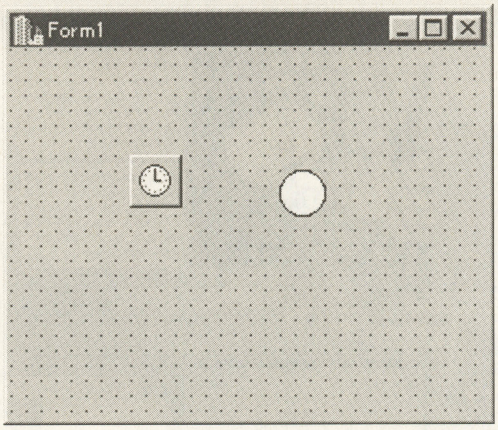
C++Builderでのアプリケーション開発の流れも，Delphiと同じです。フォー



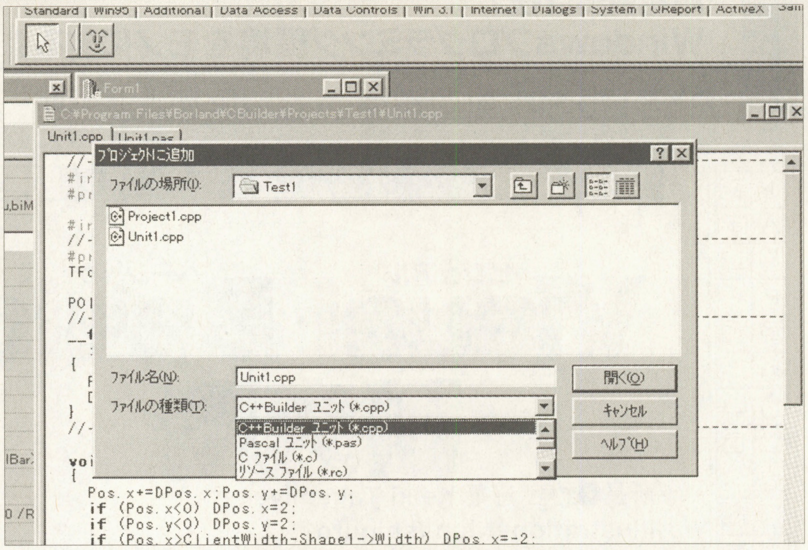
《第1図》C++Builderの開発環境画面。トライアウト版のため，多少製品版とはちがうかも



《第2図》Delphi 2.0の画面。ほとんどちがいがわからない



《第3図》サンプル・プログラムのフォーム・デザイン。フォームのAutoScrollはfalseにしておく



《第4図》このように，“～.pas”ファイルも取り込むことが可能

ムという土台の上に，コンポーネントという部品を載せ，さまざまなイベントに対しての対応を書いていくという，ビジュアル開発が行なえます。

また，部品であるコンポーネントは，Delphiと共通のVCL（Visual Component Library）（コンポーネント ライブラリ）を採用しており，まったく同じ機能を持つ部品を利用することが可能です。

さっそくサンプルを…と思ったが

ためしに，一つサンプル・プログラムを作ってみましょう。フォームの中を，TShapeコンポーネントで作られた円が，壁でバウンドしながら動くというものです。

フォームのデザインが第3図，コードがリスト1です。そのうち入力した部分は，ゴシックの部分となります。

まだ使いかたがよくわかっていないので，多少おかしいところがあるかもしれませんが（変数の初期化はどこで行なうのかな？　グローバル変数はどこで定義するのが一番スマートなんだろう？　とか…），ひとまずこんな感じです。

使用しているTTimerコンポーネントやTShapeコンポーネントの機能や使いかたは，Delphiとまったく同じです。

また，コンポーネントがポインタとして宣言されているので，プロパティやメソッドへのアクセスが“.（ピリオド）”でなく“->”となるのをのぞけば，Delphiと同じようにコンポーネントを扱うことができます。

このようにC++Builderは，コードの記述にC++を採用していること以外は，ほとんどDelphiとのちがいを見つけることができないくらいよく似ているのです。

Delphiの資産を生かせる！

C++Builderは，じつはDelphiで作成したプログラムとの融合が可能な設計がされています。

たとえば，Delphiで作成したコンポーネントは，そのままC++Builderのコンポーネントとして登録し，使用することができます（ソースコード“～.pas”が必要）。

さらに恐るべきことに，Delphiで作成したフォームまでもC++Builderに取り込んで使用することが可能です（第4図）。

フォームを取り込めるということは，Delphiのプログラムのほとんどをそのまま利用できるということなので，結局C++BuilderにはDelphiの機能の一部が搭載されていることになります。

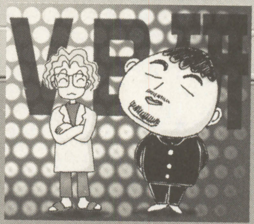
ちなみにボーランドでは，将来的にDelphiやC++Builderのようなビジュアル開発環境を統合し，一つの開発環境のもとにさまざまな言語での開発が行なえるようにする予定があるそうです。

次回は，C++Builderをもう少しくわしく紹介しようかなと思いつつも，未定な感じで，また来月。

《リスト1》円が壁でバウンドしながら動くサンプル・プログラムのソース・コード

```
//---------------------------------------------------------------------------
#include <vcl¥vcl.h>
#pragma hdrstop

#include "Unit1.h"
//---------------------------------------------------------------------------
#pragma resource "*.dfm"
TForm1 *Form1;

POINT Pos,DPos;
//---------------------------------------------------------------------------
__fastcall TForm1::TForm1(TComponent* Owner)
        : TForm(Owner)
{
  Pos.x=0;Pos.y=0;
  DPos.x=2;DPos.y=2;
}
//---------------------------------------------------------------------------

void __fastcall TForm1::Timer1Timer(TObject *Sender)
{
  Pos.x+=DPos.x;Pos.y+=DPos.y;
  if (Pos.x<0) DPos.x=2;
  if (Pos.y<0) DPos.y=2;
  if (Pos.x>ClientWidth-Shape1->Width) DPos.x=-2;
  if (Pos.y>ClientHeight-Shape1->Height) DPos.y=-2;
  Shape1->Left=Pos.x;Shape1->Top=Pos.y;
}
//---------------------------------------------------------------------------
```

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！



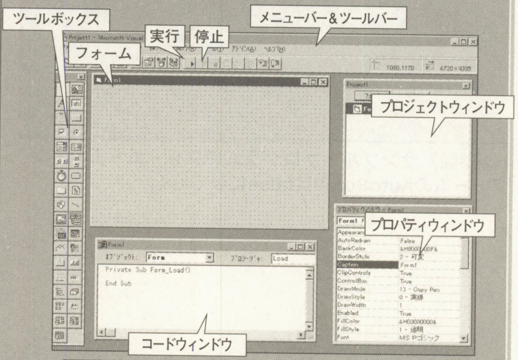
（左）**VB研・所長。**オーストラリアではブラザーズ・ウエディングの介添人としてバージン・ロードをはじめて歩く。タケちゃん，感激ィ〜。しかし本人は結婚する意志はないらしい。もしかしてモ〜ホォ？

（右）**助手4号。**最近たまごっちは飽きたけど，ポケモンはべつ。モォ，最高！ らしい。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ，GIFアニメーション，ポケモンの長話。

愛称：VB研

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



第4部　第9回
インターネット・プログラミング総集編

**いやー，春ですねぇ。春といえば，ウララカな新製品の季節。VBも，いよいよ新バージョンが発表される見込みです（米国でね）。
今回は，新バージョンVB5.0の紹介をしつつ，インターネット・プログラミングの総集編を行ないましょう。**

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〠151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

VB5.0リリース情報

助手　所長，ポケモン買った？
所長　いーや。
助手　も〜，所長にクリソツなモンがいるんだ。ルージュラ。こいつはだなぁ，どこぞの町のおじいちゃんとニョロゾと交換すると手に入れることができるのだ。またコイツが鳴き声が長い。戦闘に参加すると長くてウザイんだ。それはそう，まるで所長の髪のよう。
所長　あいかわらず，ポケモンの話になると長いね。そんなに好き？
助手　ポケモンって，イカすモンがいるからいいよな。たとえば超能力が使えるユンゲラーとかね。ちゃんと手にスプーン持っているところがトラディッショナルだよな。ちなみにお友達がケーシィなの。
所長　予言者エドガー・ケーシィなのね。まぁ楽しそうだこと。よかったな，ぼうず。さて，話をVB5.0にもどしてぇ。
助手　おっさんおっさん，まだ1回もVBの話なっとらん。
所長　ハッ！　あ〜また編集部に怒られるぅ。ムダ話は避けつつ進みましょう。さて，海の向こう米国では，新バージョンVB5.0の発売が迫っているようで，あっちこっちからいろいろな情報が流れてきます。そこで，VB5.0の目玉となる機能について，有益と思われる情報をお知らせしましょう！
助手　イヨッ！　所長，かっこいい〜。
所長　ちなみに，マイクロソフト発表の情報は，http://www.microsoft.com/vbasicにあるから見てね〜。英語だけど。

●インターネット対応

Web（ウェブ）ブラウザで動作するプログラムを作成する機能が追加されているそうです（詳細は不明）。ActiveX（アクティブ）コントロール，VBScript（スクリプト），HTMLをどう組み合わせてオーサリングを行なうのか，楽しみ。その他にも，インターネット関連のコントロールが付属するとか，VBのフォーム画面をHTMLに変換するウィザードがあるという話もあります。

●超・高速化

VB5.0になって，やっと念願のネイティブ・コードを出力するコンパイラが搭載されます。このおかげで，数値演算やループ処理などの言語処理は20倍，データベース・アクセスは20%，フォームの操作なども17倍と劇的に高速化しています。これで，プログラムの実行速度でやっとDelphi（デルファイ）と肩をならべられるようになりそうです（Windows完全マスター参照）。

●ActiveXコントロールの作成機能

これは，『Visual Basic5.0 CCE』にも搭載されているActiveXコントロール（OLEコントロール）を作成する機能です。

●パッケージの種類

VB4.0と同じように，スタンダード版，プロフェッショナル版，エンタープライズ版があるそうです。その他にも，現在β版のVB5.0CCEは，無料で配布するというウワサがあるので期待しましょう。
助手　で，日本語版はいつでるんだい。
所長　米国が春だから，夏までにはでてくれるとイイよね。ネタにも困らないし。

インターネット・プログラミング復習

所長　今回は，インターネット・プログ

ラミングの総集編ということなので，ここでもう一度基本をおさらいしておこう。

助手　へい。

所長　第4部で紹介しているWebベースのプログラムは，Webブラウザである『インターネットエクスプローラ3.0（以降IE3.0と略)』上で動作するよね。プログラム本体は，WWWサーバ上のHTML文書に組み込まれたVBScriptやActiveXコントロールから構成されている。

助手　そこがチトわかりづらい。

所長　簡単に処理の流れを説明しましょう。IE3.0が，WWWサーバ上のプログラムが埋め込まれたHTML文書をロードすると，自動的にそのプログラムが実行されるというものなの。

助手　ふ〜ん。

所長　話進めていいかな？　さて，Webベースのプログラムを作成するために，マイクロソフトからつぎのツールや言語が提供されている。これらの説明は最後だから，ちゃんと理解するように！

助手　ハハッ。

●ActiveX Control Pad

HTML文書に，ActiveXコントロールとVBScriptを埋め込むためのオーサリング・ツール。

●VB5.0 CCE

ActiveXコントロールを作成できる,VBの最新版。現在はβ版が入手可能。

●VBScript

IE3.0に組み込まれている，VBのサブセットのプログラミング言語。

所長　これらのツールや言語は，http://www.microsoft.co.jpから入手することができるぞ。

プログラム作成の手順復習

助手　なんか，今回は復習が長いね。

所長　君も，ちゃんと理解してね。さて，Webベースのプログラムの作成は，つぎのような流れになる。

①ActiveXコントロールの作成

作成するプログラムで，IE3.0とVBScriptだけでは実現できない機能があります。たとえばグラフィックの表示などの処理を，このActiveXコントロールを使って実現するのです。ActiveXコントロールの作成には，VB5.0CCEを利用することになります。これは，カスタム部品を作成する作業といえるでしょう。

②CABファイルの作成

ActiveXコントロールや必要なファイルを，Webサーバで管理しやすいように「CAB（キャブ）ファイル」と呼ばれる一つのファイルにまとめて圧縮します。これは，VB5.0CCEに付属する“アプリケーションセットアップウィザード”を利用します。

③プログラム画面のレイアウト

ActiveX Control Padを使って，作成したActiveXコントロールと標準コントロールでプログラム画面を作成します。このとき，必要に応じて各プロパティを設定します。ちなみに，コントロールをピクセル単位に配置するには，ActiveX Control Padの“レイアウトファイル作成機能”を使います。

④VBScriptの作成

プログラムの処理部分は，VBScriptで記述します。レイアウト機能を使った場合には，VBScriptはレイアウト・ファイルに埋め込まれます。実際のコードの入力は，ActiveX Control Padの“Script Wizard（ウィザード）”を使います。

⑤HTMLファイルの作成

ActiveX Control Padを使って，レイアウト・ファイルを埋め込んだHTMLファイルを作成します。

所長　ほんじゃ，なんかサンプル・ゲームを作ろうかぁ。今回は，『Web版三目並べ』にしましょう〜。

助手　有無を言わさず，ってヤツやね。

三目並べ①
ActiveXコントロール

所長　今回作成する三目並べで，ActiveXコントロール化するのは，「○×」を表示するコマの部分よ。このコントロールは，つぎのようなプロパティとイベントが必要になる。

●プロパティ　Koma

表示するコマを設定するプロパティ

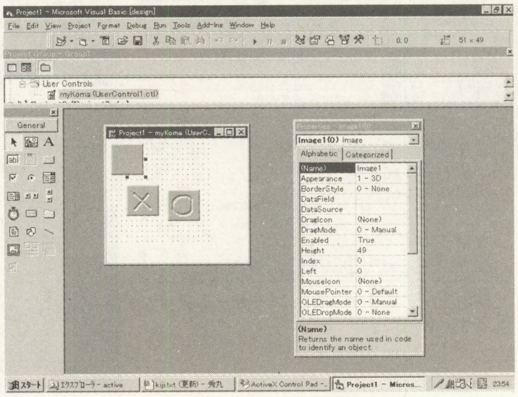
0:　何も表示しない

1:　×を表示する

2:　○を表示する

●イベント　Click

コマがクリックされたときに発生するイベント



《第1図》ユーザーコントロール上に配置するコントロール

所長　実際に，ActiveXコントロールを作成するには，つぎのような手順で行なう。

①VB5.0CCEを起動し，ActiveXコントロール作成用のプロジェクトを作成します。

②コマのイメージ表示用に，イメージコントロールの配列を三つをユーザコントロール上に配置します。

③コマのイメージとして，なし，○，×用の3種類のビットマップを，ペイントなどで作成します。

④各インデックスのイメージコントロールにコマのビットマップを読み込みます（第1図)。

⑤各イメージコントロールのTop，Leftプロパティを「0」に設定します。

⑥プログラム・コードとして，リスト1を入力します。プログラムのポイントとしては，つぎの項目があげられます。

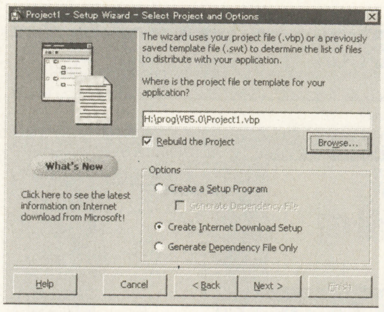
●プロパティプロシージャ

Komaプロパティが，プロパティを読んだり設定するときに呼びだされるプロシージャ。

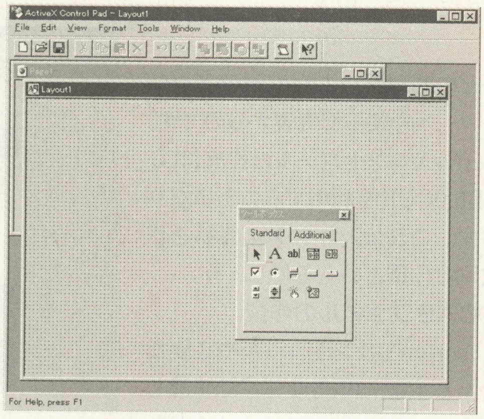
●プロパティリード／ライトプロシージャ

ActiveXコントロールが，他のツールでプロパティを表示，設定するときに呼びだされるプロシージャ。

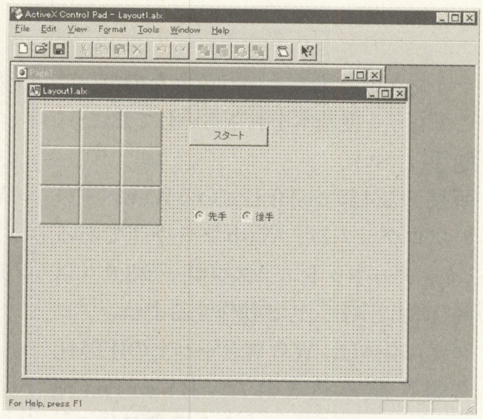
所長　これらのプロシージャは，独自のプロパティを持つ場合には必ず記述する



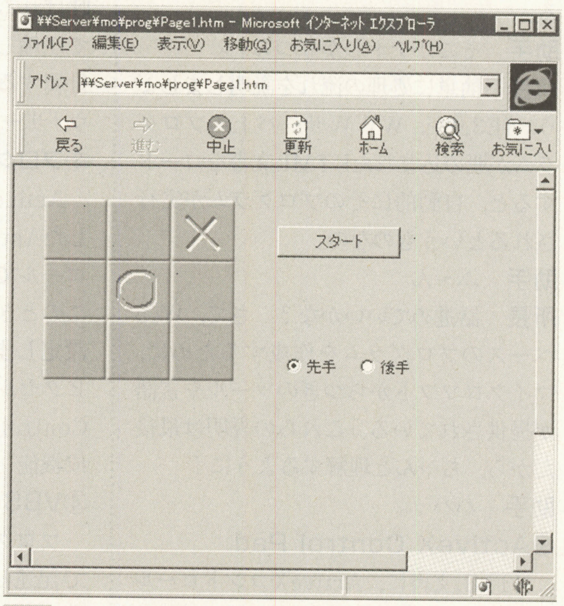
《第2図》アプリケーション・セットアップウィザード



《第3図》新規のレイアウトの作成



《第4図》コントロールの配置



《第5図》IE3.0で動作する三目並べ

必要があるので注意しよう。

三目並べ②
CABファイルの作成

所長　おつぎはCABだ。

助手　一つのファイルにするヤツね。

所長　さっきも説明したけれど，データ量を減らしたり，デジタル・サイン用にActiveXコントロールで必要なファイルを一つにまとめたものを「CABファイル」と呼ぶ。この機能を提供するのが，VB5.0CCEに付属する“アプリケーションセットアップウィザード”だ（**第2図**）。

助手　ユーザーが使いやすくなるワケだ。

所長　ActiveXコントロールのプロジェクト・ファイル名を指定し，“Create Internet Download Setup”を選択する。すると，ウィザードにしたがって必要なファイルを追加していくだけで，CABファイルとサンプルのHTMLファイルが自動的に生成されるのだ。

三目並べ③レイアウト作成

助手　画面デザインは凝ってほしいよね。

所長　三目並べのプログラムは，コマとスタート・ボタン，先手後手をきめるオプション・ボタンから画面が構成されている。必要なコントロールは，つぎのとおり。

●コマ　×9
●ボタン　×1
●オプション・ボタン　×2

所長　これらのコントロールをWebページに配置するためには，ActiveX Control Padのレイアウト・ファイル作成機能を使う。配置は，つぎの手順で行なう。

①ActiveX Control Padを起動し，メニューから[File]-[New HTML Layout]を選択して新規レイアウト・ファイルを作成（**第3図**）。

②ツールボックスに，先ほど作成したコマ用のActiveXコントロールを追加します。

③各コントロールを配置して，Captionプロパティを設定します（**第4図**）。

三目並べ④
VBScriptの埋め込み

助手　まだ終わらないのかい。

所長　もう少し待つのだぞ，ぼうず。つぎに，ActiveX Control PadのScript Wizardを使って，**リスト2**のプログラムをレイアウト・ファイルに埋め込む。レイアウト・ファイルを保存後，このレイアウト・ファイルがCABファイルのActiveXコントロールを参照するように変更する必要がある。そこで，各コマのOBJECTタグの属性を，つぎのように変更する。

●CLASSID

CABファイル作成時に，サンプルとして作成したHTMLファイルに記述されているCLASSIDに変更します。

●CODEBASE

CABファイル作成時に，サンプルとして作成したHTMLファイルに記述されているCODEBASEを新たに追加します。

三目並べ⑤
HTMLファイルの作成＆登録

所長　さて，いよいよ佳境だ。レイアウト・ファイルを含んだHTMLファイルの生成は，つぎのような手順で行なう。

①ActiveX Control Pad を起動します。

②メニューより[Edit]-[Insert HTML Layout]を実行し，作成したレイアウト・ファイルを挿入します。

③挿入したPARAMタグのREF VALUE属性値を，レイアウト・ファイル名のみにします。

所長　そして最後に，作成したHTMLファイル，レイアウト・ファイル，CABファイルをWWWサーバの同一ディレクトリに置けば，登録は完了だ。

助手　やったね所長（たてまえ）。ようやくできたか（ほんね）。

助手　プログラムの実行画面は，**第5図**

よ。いやぁ，今月は長々とたいへんだったねぇ。次回も，インターネットの総集編を引き続き行なう予定よ。

助手　話は短く効率的にいこうな，所長。

所長　へい。ポケモン話もね！

所長のサーヒン日記

所長　思いつき企画登場。けっして穴埋めではありません。私がいかにインターネットを楽しんでいるかを，みなさんにお届けしようというコーナーよ。

助手　所長，ベーマガホームページのチャット好きだよな。意味なく。

所長　べつにいいじゃん。

助手　インターネット環境のない読者のみなさんにも，一部お見せしましょう。以下，ある日のベーマガホームページのチャットの風景です。誰も発言していないところに，所長が1人。

> **所長**　ワシを呼んだかぁい（ごほごほ）。(97年2月10日16時44分)
> **所長**　気のせいか…。幻聴かのぉ。年はとりたくないもんだ（ごほごほ←咳の音）(97年2月10日16時47分)
> **所長**　こうやって，1人布団で冷たくなるのかのぉ（ごほごほ←ここのみゴリラのまね）(97年2月10日17時6分)

助手　アンタ，1人でこんなこと話して楽しい？

所長　う，うるさい！　こうリード・オンリーのみんなにも楽しんでもらおうという心イキでだなぁ。

助手　アキレテるよ，みんな。ひいたね，きっと。

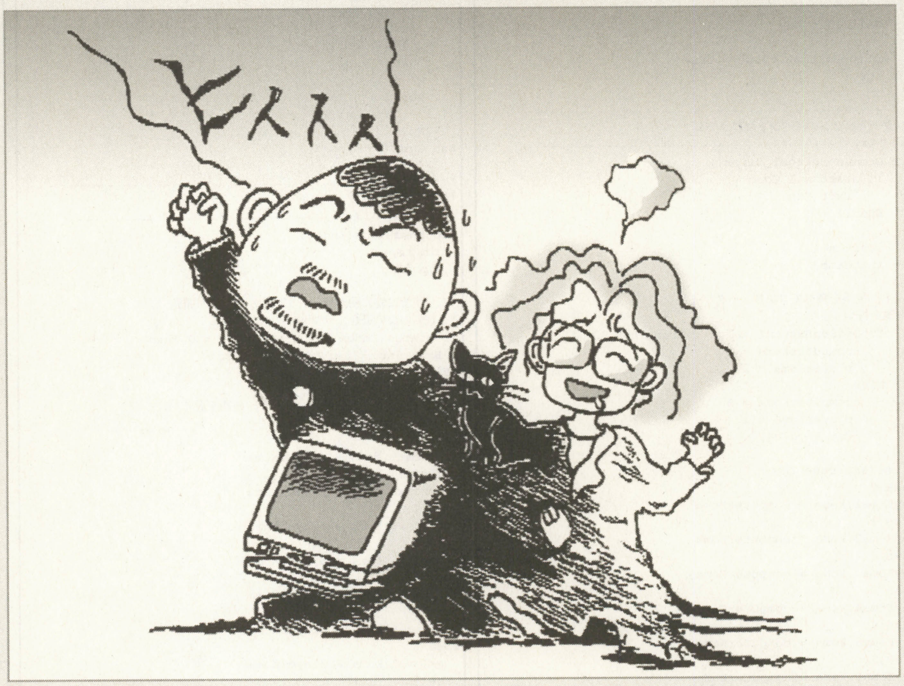
所長　そんなときは，君もチャットに参加しなさい！

助手　やだね。

所長　そんなこと言わずに，さぁ私と一緒にサーヒンしよう。しっかりつかまって。ほーら，恐くないよぉ♥

助手　あぁ，夢のようだ。新しい世界がくる…，ユートピアが…。って，このネタ昔やったよ！

所長　おそまつさまでした～。



《リスト1》ActiveXコントロールのプログラム・リスト

```
Option Explicit

Event Click()
Dim status%

'-------------------------------------------------------------
'          Komaプロパティプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Public Property Get Koma() As Integer
    Koma = status
End Property

'-------------------------------------------------------------
'          Komaプロパティプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Public Property Let Koma(s%)
    status = s

    Image1(s).Visible = True
    Image1((s + 1) Mod 3).Visible = False
    Image1((s + 2) Mod 3).Visible = False
End Property

'-------------------------------------------------------------
'          イメージコントロールのクリックイベントプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Private Sub Image1_Click(Index As Integer)
    RaiseEvent Click
End Sub

'-------------------------------------------------------------
'          コントロールの初期化イベントプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_Initialize()
    UserControl.Width = 51 * Screen.TwipsPerPixelX
    UserControl.Height = 49 * Screen.TwipsPerPixelY
End Sub

'-------------------------------------------------------------
'          コントロールのプロパティ初期化イベントプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_InitProperties()
    status = 0
    Image1(0).Visible = True
    Image1(1).Visible = False
    Image1(2).Visible = False
End Sub

'-------------------------------------------------------------
'          コントロールのリードプロパティイベントプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_ReadProperties(PropBag As PropertyBag)
    status = PropBag.ReadProperty("Koma", status)
End Sub

'-------------------------------------------------------------
'          コントロールのライトプロパティイベントプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_WriteProperties(PropBag As PropertyBag)
    PropBag.WriteProperty "Koma", status
End Sub

'-------------------------------------------------------------
'          コントロールのリサイズイベントプロシジャ
'-------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_Resize()
    UserControl.Width = 51 * Screen.TwipsPerPixelX
    UserControl.Height = 49 * Screen.TwipsPerPixelY
End Sub
```

《リスト2》VBScriptのプログラム・リスト

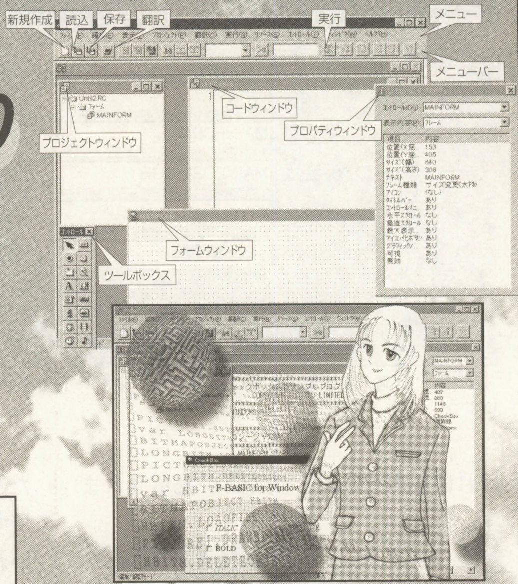
```
Dim s(8,3)
Dim r(8)
Dim start
Dim status(8)
Dim number
Dim playerKoma
Dim computerKoma

'-------------------------------------------------
'レイアウトのロードイベントプロシージャ
'-------------------------------------------------
Sub Layout1_OnLoad()
  '乱数系列の初期化
    Randomize

  '変数の初期化
    s(0, 0) = 0: s(0, 1) = 1: s(0, 2) = 2
    s(1, 0) = 3: s(1, 1) = 4: s(1, 2) = 5
    s(2, 0) = 6: s(2, 1) = 7: s(2, 2) = 8
    s(3, 0) = 0: s(3, 1) = 3: s(3, 2) = 6
    s(4, 0) = 1: s(4, 1) = 4: s(4, 2) = 7
    s(5, 0) = 2: s(5, 1) = 5: s(5, 2) = 8
    s(6, 0) = 0: s(6, 1) = 4: s(6, 2) = 8
    s(7, 0) = 2: s(7, 1) = 4: s(7, 2) = 6
     start = 0

'ゲームのスタートアップルーチン
    Call InitGame

   optionButton1.value = true
end sub

'-------------------------------------------------
'スタートボタンのイベントプロシージャ
'-------------------------------------------------
Sub CommandButton1_Click()
    If start = 1 Then
        Exit Sub
    End If

    start = 1
    InitGame

'先手，後手を調べてコンピュータが先手な
'ら駒を打つ
    If OptionButton1.Value = True Then
        computerKoma = 1
        playerKoma = 2
    Else
        computerKoma = 2
        playerKoma = 1
        tmp = calc()

   select case tmp
 case 0
 myKoma1.koma = computerKoma
 case 1
 myKoma2.koma = computerKoma
 case 2
 myKoma3.koma = computerKoma
 case 3
 myKoma4.koma = computerKoma
 case 4
 myKoma5.koma = computerKoma
 case 5
 myKoma6.koma = computerKoma
 case 6
 myKoma7.koma = computerKoma
 case 7
 myKoma8.koma = computerKoma
 case 8
 myKoma9.koma = computerKoma
 end select

   status(tmp) = 1
   number = number + 1
   End If

end sub

'-------------------------------------------------
'駒のクリックイベントプロシージャ
'-------------------------------------------------
Sub myKoma1_Click()
Call komaClick( 0 )
end Sub

Sub myKoma2_Click()
 Call komaClick( 1 )
end Sub


Sub myKoma3_Click()
 Call komaClick( 2 )
end Sub

Sub myKoma4_Click()
 Call komaClick( 3 )
end Sub

Sub myKoma5_Click()
 Call komaClick( 4 )
end Sub

Sub myKoma6_Click()
 Call komaClick( 5 )
end Sub

Sub myKoma7_Click()
 Call komaClick( 6 )
end Sub

Sub myKoma8_Click()
 Call komaClick( 7 )
end Sub

Sub myKoma9_Click()
 Call komaClick( 8 )
end Sub

'-------------------------------------------------
'ゲームのスタートアッププロシージャ
'-------------------------------------------------
Sub InitGame ()
    Dim i

    '盤の状態の初期化
    myKoma1.Koma = 0
    myKoma2.Koma = 0
    myKoma3.Koma = 0
    myKoma4.Koma = 0
    myKoma5.Koma = 0
    myKoma6.Koma = 0
    myKoma7.Koma = 0
    myKoma8.Koma = 0
    myKoma9.Koma = 0

    '状態変数の初期化
    number = 0

    For i = 0 To 8
        status(i) = 0
    Next
End Sub

'-------------------------------------------------
'盤のクリックプロシージャ
'-------------------------------------------------
Sub komaClick(Index)
 dim tmp
 dim flag

'もしすでに盤に駒が置かれているかゲームが開始
'されていない場合、サブルーチンを抜ける
If status(Index) <> 0 Or start = 0 Then
 Exit Sub
 End If

'引数で指定された位置にプレーヤーの駒を置く
 select case index
case 0
 myKoma1.koma = playerKoma
case 1
 myKoma2.koma = playerKoma
case 2
 myKoma3.koma = playerKoma
case 3
 myKoma4.koma = playerKoma
case 4
 myKoma5.koma = playerKoma
case 5
 myKoma6.koma = playerKoma
case 6
 myKoma7.koma = playerKoma
case 7
 myKoma8.koma = playerKoma
case 8
 myKoma9.koma = playerKoma
end select

'盤の状態の設定
status(Index) = -1
number = number + 1

'状態のチェック
 flag = check()
 If flag = "player" Then
 msgbox "勝ち"
   start = 0
   Exit Sub
End If
If flag = "even" Then
msgbox "引き分け"
   start = 0
   Exit Sub
End If

'コンピュータの打つ手を計算する
tmp = calc()

'計算した位置にコンピュータの駒を置く
 select case tmp
case 0
 myKoma1.koma = computerKoma
case 1
 myKoma2.koma = computerKoma
case 2
 myKoma3.koma = computerKoma
case 3
 myKoma4.koma = computerKoma
case 4
 myKoma5.koma = computerKoma
case 5
 myKoma6.koma = computerKoma
case 6
 myKoma7.koma = computerKoma
case 7
 myKoma8.koma = computerKoma
case 8
 myKoma9.koma = computerKoma
end select

 status(tmp) = 1
 number = number + 1

'状態のチェック
flag = check()
If flag = "computer" Then
msgbox "負け"
   start = 0
   Exit Sub
End If
If flag = "even" Then
msgbox "引き分け"
     start = 0
     Exit Sub
  End If
End Sub

'-------------------------------------------------
'コンピュータの打つ手を計算する
'-------------------------------------------------
Function calc ()
 dim i

  For i = 0 To 7
   If r(i) = 2 Then
       calc = sbCalc(i)
       Exit Function
     End If
  Next

  For i = 0 To 7
     If r(i) = -2 Then
       calc = sbCalc(i)
       Exit Function
     End If
  Next

  calc = sbCalc2()
End Function

'-------------------------------------------------
'コンピュータの打つ手を計算する
'-------------------------------------------------
Function sbCalc (i)
    If status(s(i, 0)) = 0 Then
        sbCalc = s(i, 0)
        Exit Function
    End If

    If status(s(i, 1)) = 0 Then
        sbCalc = s(i, 1)
        Exit Function
    End If

    sbCalc = s(i, 2)
End Function

'-------------------------------------------------
'コンピュータの打つ手を計算する
'-------------------------------------------------
Function sbCalc2 ()
    Dim n
    Do
        n = Int(Rnd * 9)
        If status(n) = 0 Then
            sbCalc2 = n
            Exit Function
        End If
    Loop
End Function

'-------------------------------------------------
'勝敗をチェックする
'-------------------------------------------------
Function check ()
  dim i

    If number = 9 Then
        check = "even"
        Exit Function
    End If

    For i = 0 To 7
        r(i)= status(s(i, 0)) + status(s(i, 1)) _

+ status(s(i, 2))

        If r(i) = 3 Then
            check = "computer"
            Exit Function
        End If

        If r(i) = -3 Then
            check = "player"
            Exit Function
        End If
    Next

    check = False
End Function
```

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる!

エフ・ベーシック フォー ウィンドウズ95

F-BASIC95 for Windows

プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第4段階 時間を制御する“タイマー”を使ってみよう!

F-BASIC for Windows95 (以降F-BASIC95と略) は，これまでのBASIC言語と互換性を持つ“DOSモード”と，ウィンドウを使ってビジュアル・プログラミングできる“Windowsモード”の二つが用意されています。今回は，Windowsモードのプログラミングで重要な意味を持つ“タイマー”機能を紹介しましょう。

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00〜12:00，13:00〜17:00)
📞0120-222-015

タイマーと時間の関係

タイマーとは何でしょう？　ためしに辞書を引いてみると，【timer：時間を計る人】という記述がされています。

Windowsプログラムの中でも，タイマーの意味は同じです。プログラムを実行しいている中で，指定した時間になるとタイマーが「時間になったよ！」と教えてくれるわけです。これを利用して，一定間隔ごとに文字を表示したり，絵を動かしたりするわけです。

ちょっと話がそれますが，Windowsプログラムというのは，基本的に“ボタンが押された”“文字が入力された”などというイベントに対して，その処理プログラムが実行されます。このように外部入力から処理が決定されるプログラムのことを，イベント・ドリブン【driven：driveの過去分詞で駆動を意味する】型といいます。

しかしこれでは，アクション・ゲームを作るのがむずかしくなりますね。そこで登場するのがタイマーです。一定時間ごとにキャラクターを動かしたり，キーボードのようすを見たりするときに，タイマーを使えばいいわけです。

プログラム開始！

まず最初に作るプログラムは，簡単にできてしまう『タイマー』そのものを作ってみましょう(時計型のやつね)。

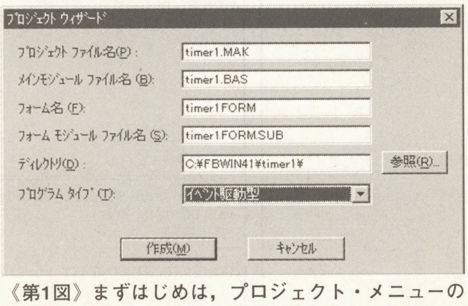
はじめに，プロジェクトの作成を行ないます。F-BASIC95を起動して，メニューより[プロジェクト]-[ウィザード]を選択してください。

第1図のように設定したら（作業ディレクトリは各自の環境に合わせる)，[作成]ボタンを押します。そして，編集ウィンドウにリスト1を入力してください。

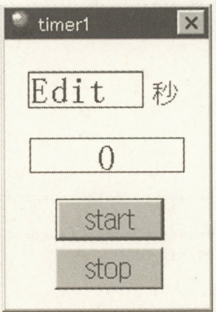
つぎに，フォーム・ウィンドウに下のような各種コントロールを配置します(第2図)。

- ●エディットコントロール ×1
- ●テキストコントロール ×1
- ●コマンドボタン ×2
- ●タイマーコントロール ×1

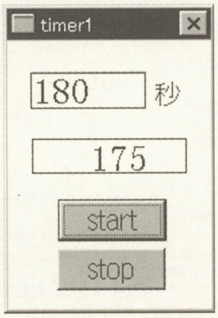
これらの作業が終わったら，ツールバーにある[翻訳]ボタンを押して，プログラムを実行型にコンパイル（翻訳）してください。[実行]ボタンを押して，問題がな



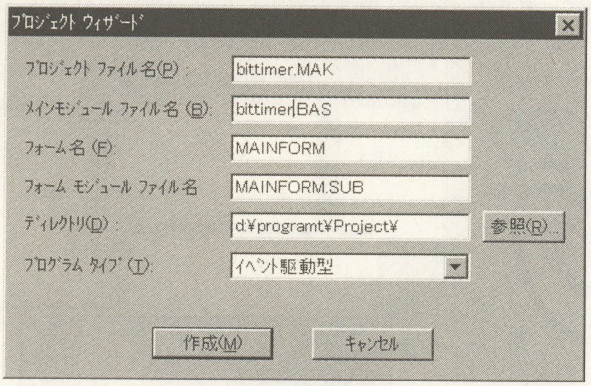
《第1図》まずはじめは，プロジェクト・メニューの中にあるウィザードを起動して，基本設定を行なおう



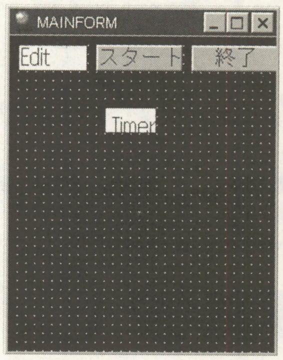
《第2図》このようにコントロールを配置する。位置は自由に配置してOK！



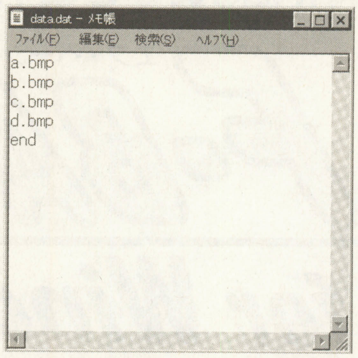
《第3図》リスト1の実行画面。カップ・ラーメン用に180秒設定をしたところ



《第4図》リスト1と同じように，最初はウィザードで基本の設定をしよう



《第5図》コントロールの配置図。こんなふうに，配置しているときが一番楽しいのだ！



《第6図》このようにファイル名を連続して書いておくと，つぎつぎと表示されるようになる

けれぱ第3図のような画面が表示されます。

タイマーの使いかた

このタイマーの使いかたを紹介しましょう。

一番上のエディットコントロールに，設定したい時間を入力します。ここは秒単位なので，たとえば3分間を計りたいときは「180」と入力します。

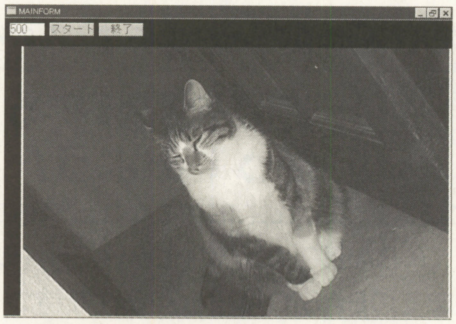
[start]ボタンを押すと，下にあるテキストコントロールに，時間がだんだん減っていくようすが表示されます。この数値が「0」になったとき，つまり指定時間がきたときには，ビープ音で知らせてくれます。途中で止める場合には，[stop]ボタンを押してください。

このプログラムの動きは単純ですが，Windowsプログラムのタイマーの使いかたとしての要素がつまっています。基本ですから，キチンと押さえておいてくださいね。このような簡単なプログラムをたくさん作っていくことにより，じょじょに大きなプログラムが作れるようになっていくのです。

タイマーを利用したオート・スライド

今度は，タイマーを使って『ビットマップ・オート・スライド』を作ってみましょう。このオート・スライドは，複数のビットマップ・ファイルを一定間隔ごとに表示していくものです。

F-BASIC95で，先ほどと同じように[プロジェクト]-[ウィザード]を選択してください(第4図)。そして[作成]ボタンを押して，プロジェクトを作ります。編集ウィンドウにはリスト2を入力して，フォームには第5図のようにコントロールを配置してください。



《第7図》リスト2の実行画面。今月も私の飼い猫『さくらちゃん』登場！

第5図を見るとわかるように，このプログラムは

●エディットコントロール　×1
●コマンドボタン　×2

で構成されています。

どの画像を表示するかは，第6図のように“data.dat”というテキスト・ファイルを『メモ帳』などで作り，ファイル名を並べて書いていきます。最後の行には，

《リスト1》基本的なタイマーのサンプル・プログラム・リスト

```
#include "windows.bi"
'

var shared TT as integer
var shared TEXT2 as object
var shared TIMER1 as object
var shared EDIT1 as object
TEXT2.ATTACH GETDLGITEM("text2")
TIMER1.ATTACH GETDLGITEM("timer1")
EDIT1.ATTACH GETDLGITEM("edit1")

while 1
        waitevent
wend
stop
end


'===============================================================
'startボタン                                                    =
'===============================================================
declare sub BUTTON1_ON edecl ()
sub BUTTON1_ON()
'タイマー値をセットし、起動する。
ET$=EDIT1.GETLINE(1)
TT=val(ET$)
TIMER1.ENABLE -1

end sub
```

```
'===============================================================
'タイマー                                                       =
'===============================================================
declare sub TIMER1_TIMER edecl ()
sub TIMER1_TIMER()
'残り時間を表示
TT=TT-1
TEXT2.SETWINDOWTEXT str$(TT)
'残り時間が0ならばビープをならす。
if TT=<0 then
TIMER1.ENABLE 0
for I=0 to 10
beep
next
end if

end sub
'===============================================================
'stopボタン                                                     =
'===============================================================
declare sub BUTTON2_ON edecl ()
sub BUTTON2_ON()
'終了処理
TT=0
TEXT2.SETWINDOWTEXT str$(TT)
TIMER1.ENABLE 0

end sub
```

必ず“end”と書き込んでください。

入力と配置が終了したら，リスト1のときと同様に翻訳し，実行してください。

実行画面の一番左上にあるエディットコントロールには，ビットマップをどのくらいの間隔で表示させるかを指定します。ここに入力するのは，ミリ秒（1／100秒）単位での指定です。1秒に指定したいときには「100」，10秒のときには「1000」と入力します。

そして，[スタート]ボタンを押してください。指定時間ごとに，つぎつぎと画像が表示されていきます(第7図)。

まとめ

このようなオート・スライド・ビューアは結構見かけますが，自分でも結構簡単にできてしまうものです。みなさんも，ぜひチャレンジしてみてください。

ちなみに，今回のコントロールのプロパティは，デフォルト（初期設定値）のままで動くようになっています。みなさんで，いろいろと数値を変えてみてもおもしろいですよ。

それでは，また来月！

学校向けのF-BASIC for Windows登場！
F-BASIC SCHOOL V4.1

F-BASIC SCHOOLは，F-BASIC95をベースとして作られた学校用の教材です。もちろん，N88日本語BASICやF-BASIC386などと高い互換性を持っていることに変わりはありません。

F-BASIC SCHOOLは“先生用”と“生徒用”にわけられていて，メニューの形態などが「生徒は簡単に」「先生はよりくわしく」と設計されています。また，ここで学習するプログラミングは，“手続き型”ということにも注目。上から下へ命令を一つずつ処理していくというより簡単な方法で，プログラミングの基本を学習できるようになっています（先生用はイベント・ドリブン型にも対応し，マルチメディア機能なども扱える）。

サンプル・プログラムも豊富に収録されているので，すぐに授業で活用できるでしょう。また，BASIC言語の基本を学ぶための入門書も付属しています。

授業にパソコンの導入を検討している人は，ぜひF-BASIC SCHOOLに注目して，問い合わせてみてください（生徒のみんなも先生に教えてあげよう！）。

■F-BASIC SCHOOL V4.1
生徒用　：価格 28,000円
先生用　：価格 40,000円
11台用　：価格260,000円
21台用　：価格400,000円
■対応環境：日本語Windows95
486-75MHz以上
メモリ16Mバイト以上
要4倍速以上のCD-ROMドライブ，サウンド・ボード
(SoundBlaster16相当)
■問い合わせ先
富士通株式会社　教育産業システム部
☎043-299-3267 FAX043-299-3027

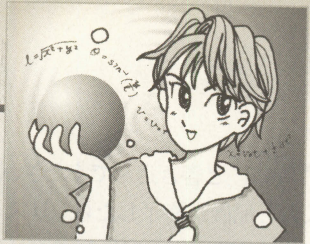
《リスト2》『ビットマップ・オート・スライド』プログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

var shared MAINFORM as object
var shared BITMAP1 as object
var shared EDIT1 as object
var shared timer1 as object

var shared COUNTER as integer
var shared BFILE$(99) as string

declare sub TIMER1_TIMER edecl ()

MAINFORM.ATTACH GETDLGITEM("mainform")
EDIT1.ATTACH GETDLGITEM("edit1")
TIMER1.ATTACH GETDLGITEM("timer1")
'タイマーを止める
TIMER1.ENABLE 0
'データの読み込み
open "data.dat" for input as #2
for I=1 to 99
    line input #2,BFILE$(I)
    if BFILE$(I)="end" then exit for
next
close #2

BITMAPOBJECT BITMAP1

COUNTER = 1
MAINFORM.MAXIMIZEWINDOW

'
while 1
        waitevent
wend
stop
end

'==================================================================
'タイマー処理                                                      =
'==================================================================
sub TIMER1_TIMER()
'ビットマップを表示する
BF$=BFILE$(COUNTER)
if BF$="end" then end
BITMAP1.LOADBITMAPFILE BF$
MAINFORM.DRAWBITMAP BITMAP1,30,50
BITMAP1.DELETEBITMAP
COUNTER = COUNTER + 1

end sub

'==================================================================
'スタート処理                                                      =
'==================================================================
declare sub BUTTON1_ON edecl ()
sub BUTTON1_ON()
'タイマー値をセットし、タイマーを起動
A$=EDIT1.GETLINE(1)
TT=val(A$)
TIMER1.SETINTERVAL TT
TIMER1.ENABLE -1
COUNTER=1

end sub


'==================================================================
'終了処理                                                          =
'==================================================================
declare sub BUTTON2_ON edecl ()
sub BUTTON2_ON()
'終了処理
TIMER1.ENABLE 0
A%=MESSAGEBOX("終了","終了しますか?",1,1)
if a%=0 then end

end sub
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC95を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。
そこに，リストをそのまま入力しきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

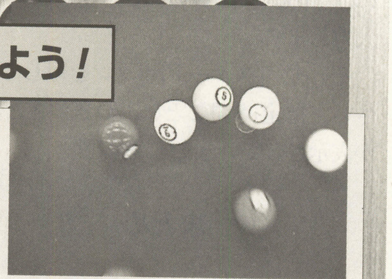


先生と生徒のためのBASIC（ベーシック）プログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第60回　物体の衝突を応用した“反射ゲーム”を作ってみよう！



みなさんは，ビリヤードで遊んだことはありますか？　ビリヤードのように複数の物体が衝突する場合，それぞれの物体の移動コースや速度が変化しますね。

今回は，このような衝突をテーマにして，衝突したあとの反射コースや速度をBASIC言語によってシミュレートしてみることにしましょう。

衝突はいろんなところで見られる！

「二つの物体が衝突する」という現象は，私たちの身のまわりでひんぱんに発生している現象です。野球やサッカーなどの各種スポーツ，打楽器などでは，衝突が重要な要素を持っていますし，扉を勢いよく閉めてしまえばそこにも衝突現象が生じます。

通常，衝突した物体は，それぞれ衝突前と異なる方向で，さらにちがった速度で反射していきます。たとえば，ピッチャーが投げたボールを，バットで打つとほぼ反対の方向へ飛んでいきますね。

現実の衝突現象は，衝突する物体の形状が複雑だったり，材質の特性などがかかわってきます。そのため，たいていの場合，衝突現象を計算によって解析することはむずかしいのです。最新の大型計算機を使っても，複雑な物体の破壊を含むような衝突現象の正確な解析は，非常に困難で時間もかかります。

しかし，物体の材質が理想に近く，物体の形状が簡単な場合は，計算が可能になります。その一例として，ビリヤードを考えてみましょう。

ビリヤードの玉の反射を考えよう

衝突後の玉の動きを求めるためには，玉の“速度”と“方向”を計算する必要があります。

まずは，速度の変化を考えてみましょう。このビリヤードでは，玉どうし，あるいは壁に衝突したときにエネルギーがほとんど失われないような堅い材質になっていることにします。エネルギーをほとんど失わないということは，衝突のまえとあとで運動エネルギー[*1]の総量が変化しないということです。

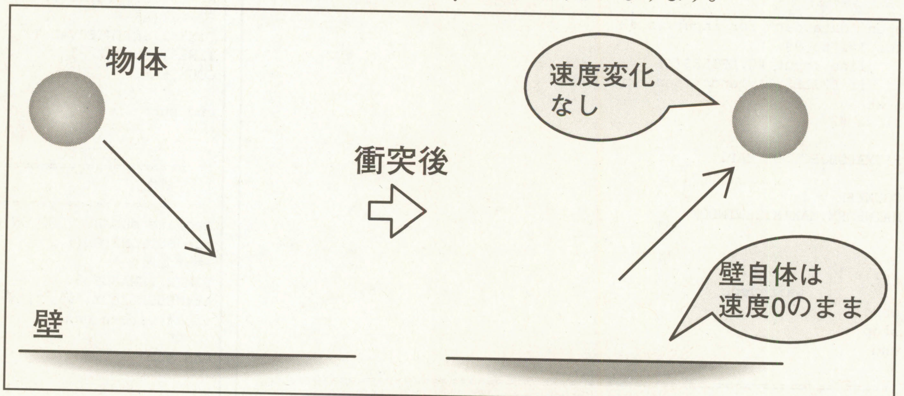
玉が壁に衝突した場合，壁自体は動いていないわけですから，壁の運動エネルギーは衝突前も衝突後も0のままです。よって，衝突前と衝突後の玉の運動エネルギーも変化しません。運動エネルギーが変化しないということは，速度が変化しないということになります（**第1図**）。

つまり，速度の変化がないということで，衝突後の速度は衝突前と同じと考えていいわけです。

方向はどうなる？

つぎに，方向を考えてみましょう。

ビリヤードの玉はほぼ完全な球になっているため，玉が壁に衝突して反射したときには，壁に対して垂直な速度成分が反対の向きになります。

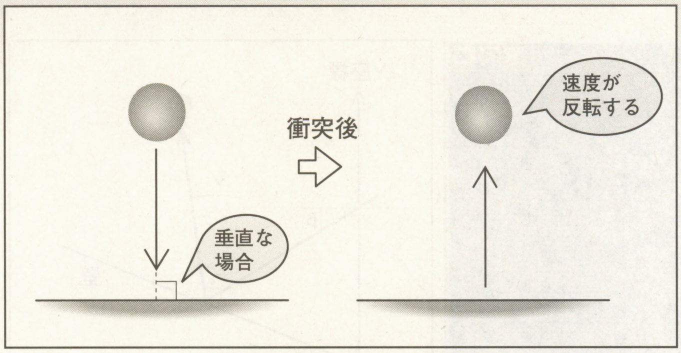


《第1図》速度が変化しない反射

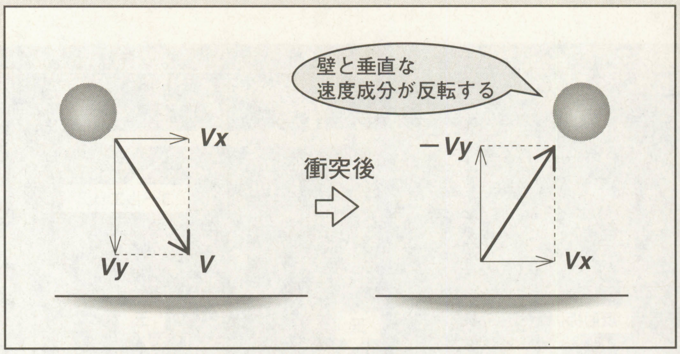
[*1] 運動エネルギー（うんどうえねるぎー）
運動している物体が持っているエネルギー。質量mの物体が速度vで移動しているときには，その物体は運動エネルギーEvを持っている。

$$Ev=\frac{1}{2}mv^2$$

速度が上昇したときには外部からエネルギーを受け取ったことになり，速度が低下したときには外部にエネルギーをあたえたことになる。車などでブレーキをかけるとブレーキ・パッドなどが熱くなるのは，運動エネルギーが熱エネルギーに変換されるため。



《第2図》壁に垂直に衝突した場合



《第3図》壁にななめに衝突した場合

たとえば，**第2図**のように壁に対して垂直に衝突した場合を見てみましょう。この場合，壁に垂直な速度成分が反対の向きになり，結果的に速度の方向が反転することになります。

また，**第3図**のように壁に対してある角度を持って衝突した場合は，壁に対する垂直な速度成分だけが反対の向きになります。つまり，**第3図**の*Vy*の成分が反対になり，壁に対して水平な速度成分*Vx*はそのまま変化しません。結果的に図の右側のようなコースで反射していきます。

プログラムにしてみよう！

それでは，このような反射のようすをBASIC言語によってシミュレートしてみましょう。

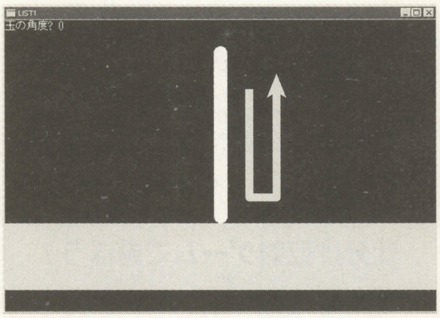
リスト1を実行すると，壁に対して玉を当てる角度を聞いてきます。ここで，0〜90未満の値を，度の単位で入力してください。入力が完了すると，玉の移動のようすが表示されます。

まず，壁に対して垂直に玉を当ててみましょう。角度として0度を入力すると，玉はまっすぐ壁に進んでいき，衝突します。その後，玉の向きは反転し，飛んできた方向へ向かってもどっていきます（**写真1**）。これは，**第2図**の例に対応します。

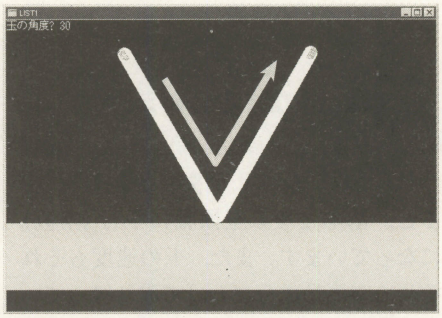
つぎに，角度として30度を入力してみると，玉は壁に対して斜めに衝突します。その後，玉は反射して30度の角度で壁から離れていきます（**写真2**）。

入力する角度を変化させると，それに対応して反射したあとの角度も変わっていきます。いろいろな角度を入力し，玉の移動方向を調べてみてください。

プログラムを組むうえでのテクニックの一つとして，「度→ラジアン*2」の変換を120行（①）で行なっています。よく使うので，覚えておきましょう。



《写真1》リスト1を実行して，0度の角度を入力した場合のようす。速度の向きが反射板に対して垂直な成分だけなので，向きが反転し，反射後はまったく反対の方向へ進んでいくことがわかる

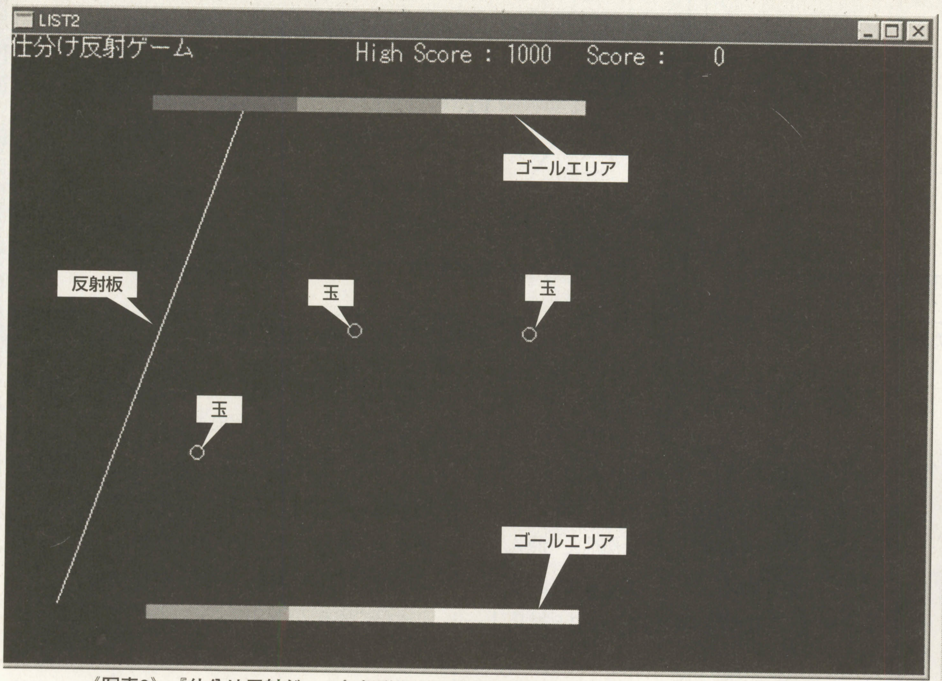


《写真2》リスト1を実行して，30度の角度を入力した場合のようす。反射板に対して平行な速度成分が存在し，その成分は変化しないことがわかる。垂直な成分は反転している

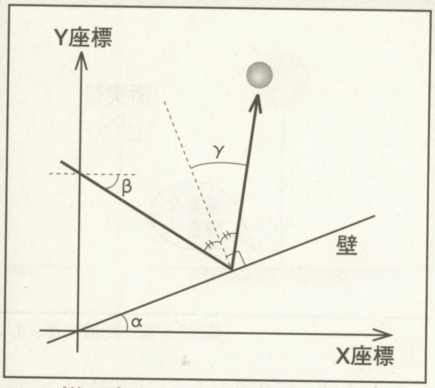
《リスト1》壁との衝突のようすを見るプログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@
0:CLS 0
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 BR=10 '玉の半径
80 LINE(0,300)-(639,399),PSET,CC(4),BF 'N88BASICはPSET,を
とる
90 WHILE -1
100  LOCATE 0,0
110  INPUT "玉の角度";R
120  RR=R*3.1416/180 '度→ラジアンの変換   ←①
130  BY=50 '玉の初期Y座標
140  BX=320-(300-BY)*TAN(RR)
150  BVY=COS(RR)
160  BVX=SIN(RR)
170  F=0
180  WHILE F=0
190   NBX=BX+BVX
200   NBY=BY+BVY
210   IF NBY>300-BR THEN GOSUB *HANSYA
220   BX=NBX
230   BY=NBY
240   CIRCLE(BX,BY),BR,CC(7)
250   IF BY<50 THEN F=1
260  WEND
270 WEND
280 END
290 *HANSYA
300 BVY=-BVY '壁に垂直な速度成分だけが反転
310 NBY=BY+BVY
320 RETURN
```

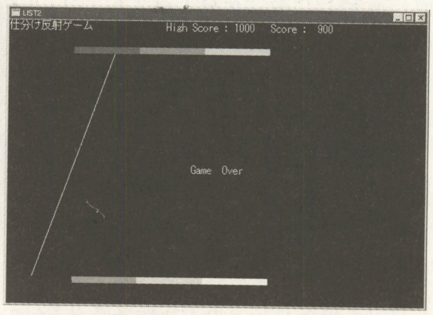
*2 ラジアン（radian）
角度の単位の一つ。一般の生活の中では，角度を表すときに「180度（°）」などという六十分法を使うが，これに対して円周率π（＝3.1415…）を使う方法を弧度法と呼ぶ。この弧度法の単位がラジアン。180度＝πラジアンより，30度＝π／6，45度＝π／4，90度＝π／2となる。ちなみに1ラジアンは約57度17分44.8秒。



《写真3》『仕分け反射ゲーム』起動画面。左側の板を操作してボールを跳ね返していこう



《第4図》ななめの壁にぶつかると…？



《写真4》玉の速度を考えて，玉が反射板に到達する順番を早めに見切ることが重要だ！

ななめの場合の考えかた

リスト1において，衝突する壁に注目すると，基本となる座標軸に平行（垂直）になっています。また，玉の速度もそれぞれの座標軸成分にわけて取り扱っています。ここでは，壁がななめになっていた場合について考えてみましょう。

第4図のように，座標軸に対して壁がななめに存在し，これに玉が衝突したときの反射方向を計算してみます。壁がななめになっていても，基本的な考えかたは変わりません。壁に対して垂直な方向の速度成分が反転し，壁に対して平行な方向の速度成分は変化しないことになります。

このような場合は，玉の速度をX方向とY方向の座標軸成分にわけて考えるよりも，玉の速度とその向き（角度）として考えたほうが簡単になります。

壁の傾きがX座標に対してα度，玉の速度方向がX座標に対してβ度だった場合は，**第4図**のような関係になります。ここで壁を基準とすると，壁の傾きが0度，玉の速度方向が（$\beta - \alpha$）度になります。つぎに（$\beta - \alpha$）度で衝突したときの反射方向を計算し（γ度），その結果をもとにもどします（$\gamma + \alpha$度）。

このような手順で，反射する方向が計算できるわけです。

仕分け反射ゲームで遊ぼう！

反射方向の計算方法を利用したゲームとして，『仕分け反射ゲーム』を用意しました。

リスト2を実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。画面左にはプレイヤーが操作できる反射板があり，テンキーの④と⑥キーによって角度を変更できます。

画面上部と下部には，色わけされたゴールエリアがあります。画面右からは，いろいろな色の玉が飛んできますので，反射板をうまく回転させて玉を反射させてください。玉の色に対応したゴールエリアに入れると，500点の得点となります。逆に，対応していない色のゴールに玉を入れてしまうと100点の減点となります。玉は全部で10個飛んできます。

このプログラムでは，グラフィック画面の座標系に対して平行でも垂直でもない反射板が登場するのがポイントです。この板で，反射した玉の速度を計算しなければいけないのです。

計算手順としては，**第4図**で説明したことを利用しています。このため，**リスト2**では玉の速度データを“方向”と“速度”の2項目として取り扱っています（770～780行，②の部分）。

通常の移動の計算を行なうときは，この二つの項目からXY座標で表現されるグラフィック座標での移動量を，三角関数を使って方向と大きさから計算しています（880～890行，③の部分）。

まとめ

実際に，私たちのまわりで物体が衝突する場合，正確な変化を計算で求めるのはかなりむずかしくなります。しかし，ある程度の近似を利用すれば，ここで説明した手順で概略を求めることは可能です。

今回は，2次元空間での平面と球の衝突について計算してみましたが，球どうし，あるいは3次元空間での衝突などを計算してみるのもおもしろいでしょう。いろいろな条件で，衝突後のコースを計算してみてください。

《リスト2》『仕分け反射ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@
0:CLS 0
30 DIM CC(7)
40 DIM BX(4),BY(4),BV(4),BR(4),BC(4),BHF(4) '玉のデータ
50 FOR I=0 TO 7
60  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
70 NEXT
80 CC(0)=0
90 HISCORE=0
100 WHILE -1
110  SCORE=0
120  GOSUB *INIT '初期化
130  GOSUB *GAMEMAIN 'ゲームメイン
140  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
150 WEND
160 END
170 *INIT
180 CLS 'N88BASICは 180 CLS 3
190 PRINT "仕分け反射ゲーム"
200 GOSUB *PUTSCORE
210 HBR=0
220 C=7
230 GOSUB *PUTHANSYABAN
240 LINE(100,40)-(199,49),PSET,CC(1),BF 'N88BASICはPSET,
をとる
250 LINE(200,40)-(299,49),PSET,CC(2),BF 'N88BASICはPSET,
をとる
260 LINE(300,40)-(399,49),PSET,CC(3),BF 'N88BASICはPSET,
をとる
270 LINE(100,390)-(199,399),PSET,CC(4),BF 'N88BASICは
PSET,をとる
280 LINE(200,390)-(299,399),PSET,CC(5),BF 'N88BASICは
PSET,をとる
290 LINE(300,390)-(399,399),PSET,CC(6),BF 'N88BASICは
PSET,をとる
300 FOR I=0 TO 4
310  BC(I)=-1 '存在していない
320 NEXT
330 BAN=0 '存在している玉の数
340 BN=10 '登場する玉の数
350 RETURN
360 *PUTSCORE
370 LOCATE 30,0
380 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
390 PRINT USING "High Score : ####   Score :
####";HISCORE;SCORE
400 RETURN
410 *PUTHANSYABAN '反射板表示
420 HBRR=HBR*3.1416/180
430 XX=170*TAN(HBRR)
440 LINE(100-XX,50)-(100+XX,389),PSET,CC(C) 'N88BASICは
PSET,をとる
450 RETURN
460 *GAMEMAIN
470 GF=0 'ゲームフラグ
480 WHILE GF=0
490  GOSUB *ROUNDHANSYABAN '反射板回転処理
500  GOSUB *MOVEBALL '玉移動処理
510  IF BAN<1 AND BN<1 THEN GF=1
520 WEND
530 RETURN
540 *ROUNDHANSYABAN '反射板回転
550 NHBR=HBR
560 K$=INKEY$
570 IF K$="4" THEN NHBR=HBR+5
580 IF K$="6" THEN NHBR=HBR-5
590 IF NHBR>45 OR NHBR<-45 THEN NHBR=HBR
600 IF NHBR=HBR THEN RETURN '回転処理を行なわない場合
610 C=0
620 GOSUB *PUTHANSYABAN
630 HBR=NHBR
640 C=7
650 GOSUB *PUTHANSYABAN
660 RETURN
670 *MOVEBALL
680 FOR I=0 TO 4
690  IF BC(I)>0 THEN GOSUB *MOVEBALL2 ELSE GOSUB
*MAKEBALL
700 NEXT
710 RETURN
720 *MAKEBALL '玉発生処理
730 IF BN<1 THEN RETURN '規定数玉が登場している場合は発生させな
い
740 IF BAN>2 THEN RETURN '画面上には3個まで
750 BX(I)=630 'X座標
760 BY(I)=220 'Y座標
770 BV(I)=.5+RND(1) '移動速度   ┐
780 BR(I)=85+RND(1)*10 '移動角度 ┘← ②
790 BC(I)=INT(RND(1)*6)+1 '玉の色
800 BHF(I)=0 '反射したかどうか
810 BAN=BAN+1
820 BN=BN-1
830 RETURN
840 *MOVEBALL2
850 CIRCLE(BX(I),BY(I)),5,0
860 GOSUB *HANSYACHECK '反射板との衝突チェック
870 BRR=BR(I)*3.1416/180                          ③
880 BX(I)=BX(I)-BV(I)*SIN(BRR)'移動方向と速度から移動量を計算 ┐
890 BY(I)=BY(I)-BV(I)*COS(BRR)                               ┘
900 GOSUB *HANSYACHECK
910 GOSUB *GOALCHECK 'ゴールしたかどうかのチェック
920 GOSUB *REGCHECK '画面外にでてしまったら消滅
930 IF BC(I)<1 THEN RETURN
940 CIRCLE(BX(I),BY(I)),5,CC(BC(I))
950 RETURN
960 *HANSYACHECK
970 IF 100-(220-BY(I))*TAN(HBRR)+5<BX(I) THEN RETURN
980 IF BHF(I)>0 THEN RETURN
990 BR(I)=-(BR(I)-HBR)+HBR '反射後の方向を求める
1000 BHF(I)=1 '一度反射したらもう反射しないようにする
1010 RETURN
1020 *GOALCHECK
1030 IF BY(I)-5>50 AND BY(I)+5<390 THEN RETURN
1040 BAN=BAN-1
1050 IF BX(I)<100 THEN BC(I)=-1:RETURN
1060 IF BY(I)>220 THEN B=4 ELSE B=1
1070 B=B+INT(BX(I)/100)-1
1080 IF BC(I)=B THEN SCORE=SCORE+500 ELSE SCORE=SCORE-100
1090 IF SCORE<0 THEN SCORE=0
1100 GOSUB *PUTSCORE
1110 BC(I)=-1
1120 RETURN
1130 *REGCHECK
1140 IF BX(I)<640 THEN RETURN
1150 BAN=BAN-1
1160 BC(I)=-1
1170 RETURN
1180 *GAMEOVER
1190 LOCATE 35,12
1200 PRINT "Game  Over"
1210 WHILE INKEY$<>" "
1220 WEND
1230 RETURN
```

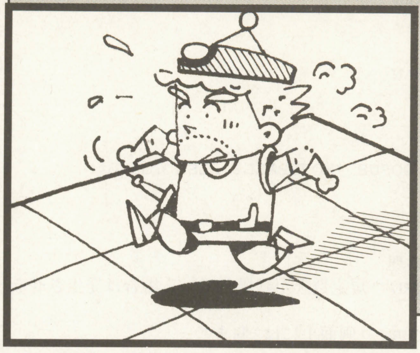
◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows3.1以降（Visual Basic 2.0）用



マウスだけで気軽にできるジャンピング・パズル

聖騎士（せいきし）と魔王（まおう）の塔（とう）

樫部　雄介

ストーリー

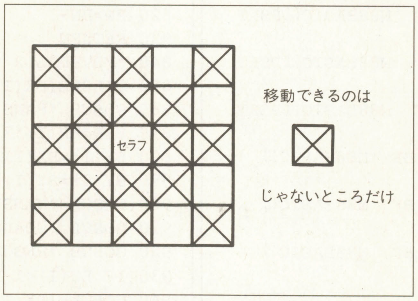
聖騎士セラフは魔王シルファーを倒すため，魔王の住む塔へ向かった。しかし塔には階段やはしごはなく，空間転移の魔法によってのみ，次の階へ登ることができるのであった。

そしてその魔法を発動させるためには，その階のすべての床を踏まなければならない!!

はたしてセラフは最上階へたどり着けるだろうか？

内　容

聖騎士セラフを移動させ，すべての床

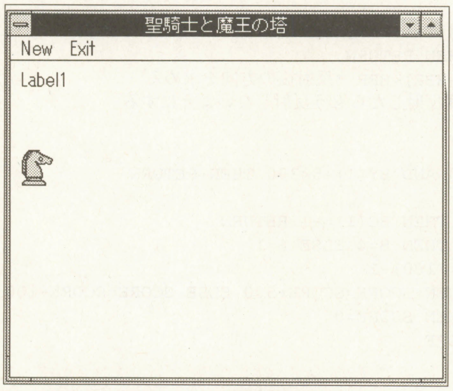


《第1図》聖騎士セラフの動きかた

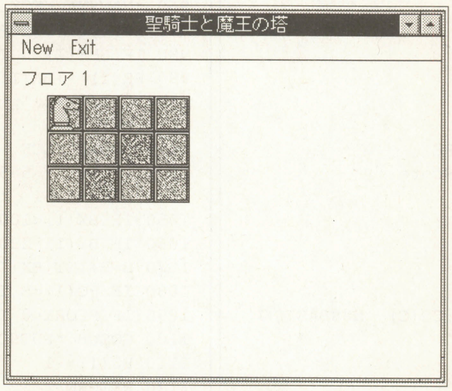
を踏めば次の階に進むことができます。しかしセラフの乗馬は，将棋の「桂馬」のコマのような移動しかできません。うまくルートを定めて，正しい順番で踏んでいれば確実にすべての床をまわれるはずです。

遊びかた

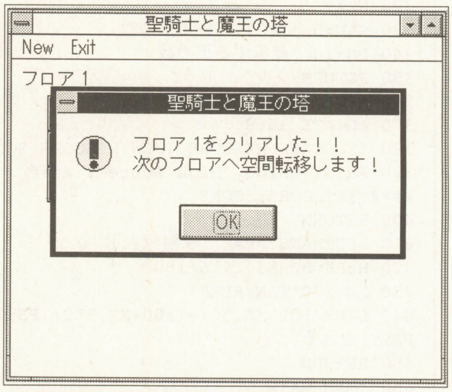
メニューから“New”を選ぶとゲームがスタートします。行きたい場所をマウスでクリックするとセラフがそこへジャンプします。



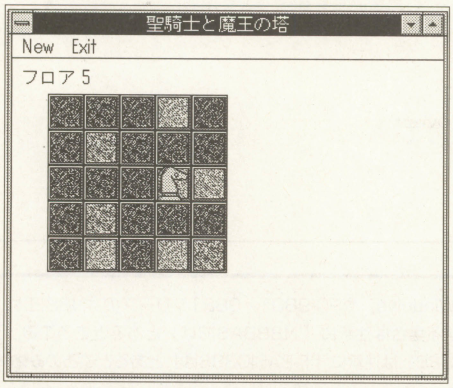
▲《写真1》プログラム起動画面。「New」をクリックしてスタート！



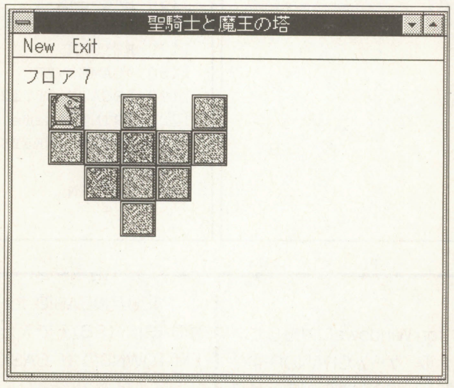
▲《写真2》フロア1は簡単だね。ここでつまづくようじゃ，うーむ



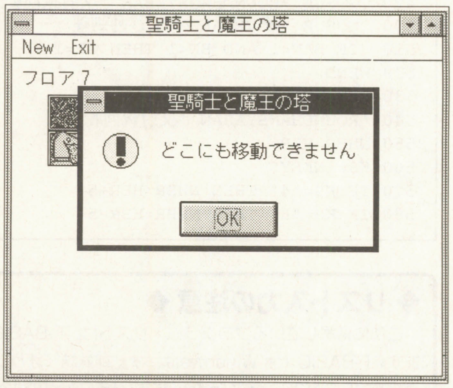
▲《写真3》クリアするとこのメッセージの後にタイムが表示される



▲《写真4》フロア5は5×5の床。頭の体操にももってこい！



▲《写真5》おや？なつかしのゲームにでてくるキャラのような面だ



▲《写真6》移動できなくなると，そのフロアの最初から。がんばれ!!

《OVER FLOW》いよいよ進入学の季節。みなさん自身やみなさんの周囲では，どんな変化がありますか？　われわれもさらにみなさんに楽しんでいただけるよう，いろいろと内容を工夫していくつもりです。応援よろしくね！

《リスト1》『聖騎士と魔王の塔』フォームのプログラム・リスト

```
Declare Sub BITBLT Lib "GDI" (ByVal HDestDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal nWidth%, ByVal nHeig
ht%, ByVal HSrcDC%, ByVal XSrc%, ByVal YSrc%, ByVal ROP&)
Const SRCCOPY = &HCC0020

Dim FLOOR(10, 10) As TP1   'フロアデータ
Dim MOVEX(8), MOVEY(8)     'コマのX方向とY方向への動き
Dim WID, HGT               'フロアのX幅, Y幅
Dim STIME, ETIME           '開始時間、終了時間
Dim KX, KY                 '騎士の現在座標　X、Y
Dim TFR, NFR               'トータル床数,現在踏んだ床数
Dim FLR                    '現在のフロア

Const TLT  "聖騎士と魔王の塔"  'メッセージウインドウのタイトル

Sub Check ()
   For n = 1 To 8
     IX = MOVEX(n) + KX
     IY = MOVEY(n) + KY
     If IX > 0 And IX <= WID And IY > 0 And IY <= HGT Then
       If FLOOR(IX, IY).TPF = 1 Then
         ENABLE = 1
         FLOOR(IX, IY).MBL = 1
         BITBLT hDC, IX * 32, IY * 32, 32, 32, PICTURE1.hDC, 64, 0, SRCCOPY
       End If
     End If
   Next

   If ENABLE = 0 Then
     MSG = "どこにも移動できません"
     MsgBox MSG, 48, TLT
     For Y = 1 To HGT
       For X = 1 To WID
         If FLOOR(X, Y).TPF = -1 Then BITBLT hDC, X * 32, Y * 32, 32, 32, PICTURE1.hDC, 0,
0, SRCCOPY: FLOOR(X, Y).TPF = 1
       Next
     Next
     IMAGE1.Move 32, 32
     KX = 1: KY = 1
     NFR = 1
     Check
   End If
   FORM1.Refresh
End Sub

Sub Creation ()
   Cls
   Input #1, WID
   If WID = "END" Then EndGame
   Input #1, HGT
   TFR = WID * HGT
   For Y = 1 To HGT
     For X = 1 To WID
       Input #1, FLOOR(X, Y).TPF
       If FLOOR(X, Y).TPF = 1 Then BITBLT hDC, X * 32, Y * 32, 32, 32, PICTURE1.hDC, 0, 0,
SRCCOPY
       If FLOOR(X, Y).TPF = 0 Then TFR = TFR - 1
     Next
   Next

   FLR = FLR + 1
   LABEL1.Caption = "フロア " & FLR

   IMAGE1.Move 32, 32
   KX = 1: KY = 1
   NFR = 1

   STIME = Time$

End Sub

Sub EndGame ()
   MSG = "ついに最上階までたどり着いた！！"
   MsgBox MSG, , TLT
   MSG = "だがまだ戦いは終わってはいない。" & Chr$(13)
   MSG = MSG & "いや、これからが本当の戦いなのかもしれない・・・"
   MsgBox MSG, , TLT
   MSG = "魔王は静かに呪文を詠唱しはじめ、" & Chr$(13)
   MSG = MSG & "聖騎士は油断なくその剣を構える・・・"
   MsgBox MSG, , TLT
   MSG = "Ｇａｍｅ　Ｏｖｅｒ"
   MsgBox MSG, , TLT
   End
End Sub

Sub Exit_mnu_Click ()
   End
End Sub

Sub Form_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
   IX = X ¥ 32
   IY = Y ¥ 32
   If IX <= 0 Or IX > WID Then Exit Sub
   If IY <= 0 Or IY > HGT Then Exit Sub
   If FLOOR(IX, IY).MBL = 0 Then Exit Sub

   FLOOR(KX, KY).TPF = -1
   KX = IX: KY = IY
   NFR = NFR + 1

   For Y = 1 To HGT
     For X = 1 To WID
       FLOOR(X, Y).MBL = 0
       If FLOOR(X, Y).TPF = 1 Then BITBLT hDC, X * 32, Y * 32, 32, 32, PICTURE1.hDC, 0, 0,
SRCCOPY
       If FLOOR(X, Y).TPF = -1 Then BITBLT hDC, X * 32, Y * 32, 32, 32, PICTURE1.hDC, 32, 0
 SRCCOPY
     Next
   Next

   If NFR = TFR Then
     ETIME = Time$
     MSG = "フロア " & FLR & "をクリアした！！" & Chr$(13) & "次のフロアへ空間転移します！"
     MsgBox MSG, 48, TLT
     E = Val(Mid$(ETIME, 1, 2)) * 3600 + Val(Mid$(ETIME, 4, 2)) * 60 + Val(Mid$(ETIME, 7, 2
))
     S = Val(Mid$(STIME, 1, 2)) * 3600 + Val(Mid$(STIME, 4, 2)) * 60 + Val(Mid$(STIME, 7, 2
))
     H = (E - S) ¥ 3600
     M = ((E - S) - H * 3600) ¥ 60
     S = (((E - S) - H * 3600) - M * 60)
     MSG = "所要時間 " & H & " 時間 " & M & " 分 " & S & " 秒"
     MsgBox MSG, 48, TLT
     Creation
     Check
     Exit Sub
   End If
   FORM1.Refresh
   IMAGE1.Move IX * 32, IY * 32
   Check


End Sub

Sub New_mnu_Click ()
   Close
   Open "SEIKISHI.DAT" For Input As #1
   For n = 1 To 8
     Input #1, MOVEX(n)
   Next
   For n = 1 To 8
     Input #1, MOVEY(n)
   Next
   FLR = 0
   Creation
   Check
End Sub
```

床には3色あり

普通の床：灰色

セラフがまだ踏んでいない床

黒い床：黒

セラフがすでに一度踏んでいる床

光る床：青

今の位置からセラフが次に移動できる床

…で一度黒くなった床はもう二度と踏めません。また，セラフは青く光っている床以外の場所へジャンプすることはできません。

すべての床を踏めば次のフロアへ，逆にどの床も踏めなくなるとそのフロアからやり直しです。ゲーム・オーバーはないのでゆっくり考えてください。友達とタイムを競うのもおもしろいでしょう。

“Exit”でゲームを終了します。

プログラム

VBとBitBlt APIを使用しております。だから床の絵はアイコンエディタで描いたものをペイントブラシ等でひとまとめにしてPicture1に転写してください。

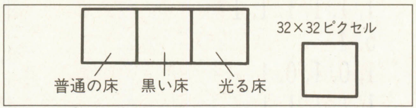
聖騎士セラフの絵は，アイコンエディタで背景が透けるように描いたものをいったんセーブして，Image1のPictureプロパティから読み込んで使用してください。その他のプロパティ等は表を参考にしてください。

面データはメモ帳などでかき，“SEIKISHI.DAT”と名前を付けてプログラムと同じディレクトリにセーブしてください。

VBを起動したらまず，「メニューバーの作成」でNewとExitメニューを作成してください。

VB 2.00Jを使用してますが，Windows95でも作動することが確認されてます。

窓95ユーザーの人もぜひ打ち込んでみてください。



《第2図》床の絵

《リスト2》『聖騎士と魔王の塔』の標準モジュールのプログラム・リスト

```
    Type TP1
      MBL As Integer
      TPF As Integer
    End Type
```

《リスト3》『聖騎士と魔王の塔』の面データ

```
2,1,-1,-2,-2,-1,1,2
1,2,2,1,-1,-2,-2,-1
4,3
1,1,1,1
1,1,1,1
1,1,1,1
3,4
1,1,1
1,1,1
1,1,1
1,1,1
5,4
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
4,5
1,1,1,1
1,1,1,1
1,1,1,1
1,1,1,1
1,1,1,1
5,5
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
1,1,1,1,1
6,4
1,1,1,1,1,1
1,1,1,1,1,1
1,1,1,1,1,1
1,1,1,1,1,1
5,4
1,0,1,0,1
1,1,1,1,1
0,1,1,1,0
0,0,1,0,0
5,4
1,1,1,1,0
0,1,1,1,1
1,1,1,1,0
0,1,1,1,1
6,6
0,1,1,1,1,0
1,1,1,1,1,1
1,0,1,1,0,1
1,1,1,1,1,1
0,1,1,1,1,0
0,0,1,1,0,0
END
```

《第1表》メニューの設定

キャプション	名前
"New ………	New-mnu
"Exit…………	Menu Exit-mnu

《第2表》変数表1（DIM宣言が必要なもの）

FLOOR(10,10)As TP1	フロアデータ
MOVEX(8),MOVEY(8)	コマのX方向とY方向への動き
WID,HGT ………	フロアのX幅，Y幅
STIME,ETIME …	開始時間，終了時間
KX,KY……………	騎士の現在座標 X,Y
TFR,NFR ………	トータル床数，現在踏んだ床数
FLR ……………	現在のフロア

《第3表》変数表2（DIM宣言をしていないもの）

IX,IY …………	座標，汎用
n …………………	ループ用カウンタ
X,Y ……………	マウスポインタの座標，またはループに使用
ENABLE ………	チェック用フラグ 1…OK，0…だめ，最初からやり直し
MSG …………	メッセージ内容
H,M,S,E ………	クリアまでの時間，分，秒の計算に使用

《第4表》定数

TLT …………	メッセージウインドウなどのタイトル
SRCCOPY ……	BitBlt APIの定数

苦労したコト

パズルゲームはとにかく面作成がめんどー。このゲームでも作った面を一度プログラムで再チェックしています。だから解けない面はないと思います。

あと，VBだと長いForループを使ってるとその間，Timerコントロールが止まっちゃうんです。だから時間はゲームをはじめる前にTime関数で読んでおいて終了時にどれくらいたったかを計算してます。

改造のアドバイス

セラフや床の絵を変えたりならすぐできると思う。オープニングまたはエンディングでのデモはあったほうがいいけどプログラムが大きくなるから作らなかったので，「オープニング（エンディング）は絶対なきゃいやだーっ」って人は自分で作りなさい（笑）。

《第5表》TYPE

TP1 ……………	フロアのデータ形式
MBL ………	移動可能かどうかのフラグ
TPF ………	フロアのタイプ 1…まだ踏んでいない，－1…すでに踏んだ，0…空白

《第6表》各コントロールのプロパティ

Form1	
	AutoRedraw…True
	Caption…"聖騎士と魔王の塔"
	ScaleMode…3（ピクセル）
Picture1	
	AutoRedraw…True
	BorderStyle…0（なし）
	Picture…（ビットマップ）
	Visible…False

CHECKER FLAG

Dr.D：オーストリアからの投稿だね。さすが，キャラクターもチェスの駒を思いださせるねー。
編：ゲーム自体のルールとしては，ありそうなんですが，だれでも手軽に進められそうですし，パズルとしては，うまく仕上がっていますね。
影：仕事を忘れてハマっちゃいましたですよ，ハイ。

ストーリー2

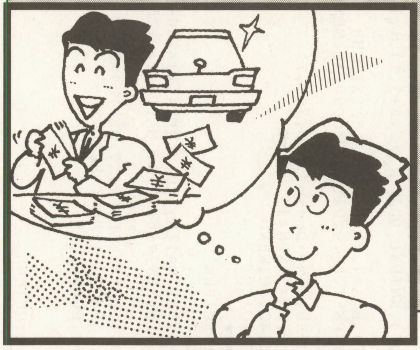
ついにセラフは「魔王の塔」の最上階にたどり着いた！ 不敵に笑う魔王・シルファー，そして油断なく剣を構える聖騎士・セラフ！ まだ戦いははじまったばかりだ…。

その他

テストプレイをしてくれたみんな，Special Thanks!!また，「マイコンとパズルの世界」（小谷善行著，産報出版）を参考にさせてもらいました。

★消費税が3%から5%へ引き上げられれてしまう。しかし，BMは今のままの500円であってほしい。そこで現在の本体価格を9円下げる（476円），これによってBMを安心して買うことができる!! ねえ，影さん聞いてる?!（群馬県前橋市・荻原悠介15才）……【影：！】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



モノ○リータイプのすごろくゲーム

My Dream（マイ ドリーム）

HEmeTan SoFT

内　容

男たちの夢は，お金を手に入れることだった。それで，男たちは品物を手に入れて店で売ることにした。ついでに，土地を買って，奴らからお金をとることにした。

目　的

品物のマスへ行って，店にもどってお金をもらい，お金を5000ためること。ただし，ときには，あいさつやけんか，土地を買ったり，スロットをやったり，スリをすることもあります。

遊びかた

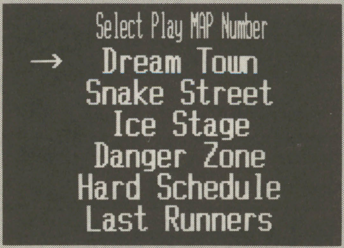
まず，何人で遊ぶかを決めます。2人～4人にしてください（コンピュータがいないので1人用はできない）。PAD-1というのは左側のパッド，PAD-2というのは右側のパッド，NOTというのはやらない，という意味です。はじめに持っているお金は，160です。次にマップを選んでください。そしてゲームがはじまります。ほとんどのことは，やってみるとわかります。

いろいろ

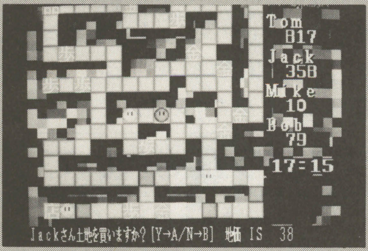
たまに0～333くらいのお金を拾うことがあるらしい。お金はマイナスにはならない（ゼロになる）。お金のマークのマスにとまるとスロットにチャレンジできます。80～480のお金が手に入ります。歩のマークのマスにとまると，もう1回進めます。1回歩きだすと，端に行くまでとまれません。品物のマスやゴールのマスは，ピッタリとまらなければなりません。はやくゴールすればお金はたくさん手に入ります。最後の1人はゴールできずに終わります（ズルをさせないため）。土地の値段はリアルタイムで上がってゆくので休憩はできません。

だれかが5000以上のお金を持ってゴールするとゲームセット。他人の土地にとまるとお金をはらうか（地価の1.5倍）土地を奪いとるか（奪い取れる確率は25分の6。失敗すると地価の3倍取られる）を選ぶことになります。他人とすれちがうときは，お金20をスル（ぬすむ）ことができます（相手がお金を持っていなくても可）。画面が少しゆれるのは，このため。他人のいるマスにとまると，あいさつをするか［晴れていれば15手に入る（相手から奪ってはいけない）。くもりならば，お金10を奪われる］ケンカをするか［お金の少ないほうが有利（5分4の確率で勝つ）］を選ばなければなりません（あいさつのイベントの料金は，マップを変えるごとに上がってゆく）。ちなみに，ケンカで奪える金額は，しかけられた相手の持ち金の4分の1です。

お金がなくなると，自分のターンは，アルバイトをしなければなりません（もらえるお金は100～200）。マップをクリアしたら次のマップを選びます。同じマップ（一度遊んだマップ）は，土地はそのま

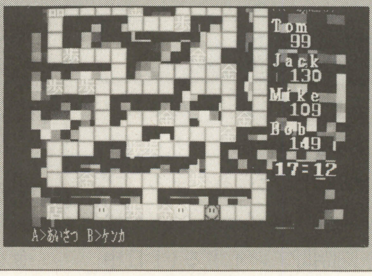


◀《写真1》マップがいくつもあるので長く遊べます



◀《写真2》土地を買って自分の領土を増やすのだ

◀《写真3》金マークに止まると臨時収入あり



◀《写真4》同じマスに止まると「あいさつ」か「ケンカ」どっちにする?

★毎号ベーマガを買って読んでます。学校の図書館でもベーマガはすごい人気です。やっぱりみんな好きなのかな?!（京都市・橋本和良17才）……【影：ん？　みんな私のこと好きだって？　いやー，参ったなー。一同：さ，仕事，仕事。影：いやー，照れるなー。】

《第1表》変数表

MKT	クリアに必要なお金
A%	背景＆キャラクター
M	マップNo., X, Y
NDN	地価
NDK	地価上昇カウント（24秒で金1あがる）
SC	スクロール
PL(0〜3)	0→左側のパッド，1→右側のパッド 2→やらない
N$	なまえ（6文字以内で書きかえてみてください（570行）
GL&	金
MP	マップナンバー（0〜5）
MUS	音楽用
0&	ビープ音用
SX,SY	スタート地点（店の座標）
N	プレイヤー（0〜3）
IT(0〜3)	0→アイテムなし，1→アイテムもってる，2→ゴールしている
S	スロット用
X,Y	自分
H	判定用
MEN	マップを遊んだ回数
GA	何番でゴールか？

《第2表》マップの内容

0→なにもしない
1→ゆか
2→プレイヤー1の土地
3→プレイヤー2の土地
4→プレイヤー3の土地
5→プレイヤー4の土地
6→店マーク
7→品物マーク
8→歩マーク
9→金マーク

《第3表》サブルーチン表

BGM	音楽
G	GET
PO	トリガはなすまで待つ
P	背景PUT
GH	金表示
SL	残り歩数表示
PH	十字ボタンはなすまで待つ
S	スクロール（エンディング用）
L	キャラPUT
MS	メッセージ表示
PD	十字ボタン押すまで待つ

ま。

実行方法

打ち込む。→セーブする。→友だちをよぶ（4人プレイをすすめる）。→RUNする。→もしエラーがでたらあやまる（プログラムがきたいないから，といってはいけない）。→長時間プレイする（1日中やることをすすめる）。→ケンカ（現実での）はしない（ゲームの中でやる）。→あしたもやる（一生やることをすすめる）。→次の作品に期待する（ベーマガを一生買い続けることをすすめる）。

『My Dream』のプログラム・リスト

```
10 '___***___M Y  D R E A M___***___
20 SCREEN@1:COLOR 7,0,7,4:PLAY OFF:BGM 1:FOR A=0 TO 15:PART A,A:NEXT
30 CLEAR:DEFINT A-Z:Q&=363523:PASTEL 144:G=0:MKT=5000'上限
40 RANDOMIZE TIME:RESTORE:DIM A%(256*13),M(5,16,16)
50 WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255):CLS:OUT&H440,17
60 FOR A=0 TO 3:HX(A)=(A=3)-(A=1):HY(A)=(A=0)-(A=2):NEXT
70 '___***___D A T A S___***___
80 DATA FXRJWPHRQJLOIASTUREEPEYVAUFDGCLNBDGYOFMDGY,1,14,1,1
90 DATA VDPHDNTDPVESZEVXSTNIODFUDBOHLURQNTDPRESDGY,7,8,14,1
100 DATA DEGCGYFTLWEYXCMSSWBJLIFVTCMGWXGNKWEYACIVFY,1,14,7,8
110 DATA MMXVDPFQXVDDMQXJZPVGMVVWKRBDYXPHPRSWDDMDGY,8,14,8,12
120 DATA DGYDJPVBYRMMPBVXTBFXBTDYZHMZOXVZMRQWRGPDGY,14,1,1,14
130 DATA BDMPBGZCMEAAZCMVBGMCMXUAIBMPWLASABZLBDMMCA,7,14,1,2
140 '___***___データ展開&R E A D___***___
150 FOR A=0 TO 5:PRINT 5-A:READ A$'COUNT
160 FOR Y=0 TO 13:N=ASC(MID$(A$,Y*3+1,1))-65+(ASC(MID$(A$,Y*3+2,1))-65)*26+(ASC(
MID$(A$,Y*3+3,1))-65)*26*26'26進数3文字GET
170 FOR X=1 TO 14:M(A,X,Y+1)=N MOD 2:N=N¥2:NEXT X,Y'二進数変換
180 FOR B=0 TO 1:READ X,Y:M(A,X,Y)=B+6:NEXT'店&品物
190 FOR B=0 TO 1:FOR C=0 TO 7'アイテムPUT
200 X=RND*13+1:Y=RND*13+1:IF M(A,X,Y)=1 M(A,X,Y)=8+B:NEXT C,B,A ELSE 200
210 '___***___C H A R A C T E R  M A K E___***___
220 FOR A=0 TO 4:IF A<2 CLS 5'↓土地
230 FOR B=0 TO 3:LINE(B,B)-(15-B,15-B),PASTEL,A+3,BF:NEXT:GOSUB*G:NEXT
240 FOR A=0 TO 3:COLOR,1:CLS 5:SYMBOL(0,0),KMID$("店品歩金",A+1,1),1,1,5+(A MOD
2),,,1:GOSUB*G:NEXT:COLOR,0:CLS 5
250 FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 7:CIRCLE(7,7),B,A+4,,,F,PASTEL:NEXT'CHR
260 FOR B=0 TO 1:LINE(5+B*4,4)-STEP(0,3),PSET,[8,0,0]:NEXT:GOSUB*G:NEXT
270 '___***___T I T L E___***___'↑目
280 COLOR,[144,0,0]:CLS:COLOR,0:SYMBOL(0,80),"My Dream",6,8,7,,,11
290 S=0:WHILE PTRIG(1)=0:SC=SC+1 AND &HFF:NN=3:NDN=30:NDK=0
300 FOR W=0 TO 99:NEXT:OUT&H442,SC:OUT&H443,SC:WEND
310 GOSUB*PO:OUT&H442,0:OUT&H443,0:CLS:GOTO*SET
320 '___***___S U B  R O U T I N E___***___
330 *G:GET@A(0,0)-(15,15),A%,G*256:G=G+1:RETURN
340 *PO:WHILE PTRIG(1)+PTRIG(2):WEND:RETURN
350 *P:PUT@A(X*16,Y*16-8)-(X*16+15,Y*16+7),A%,MATTE,,0,M(MP,X,Y)*256-256:RETURN
360 *L:PUT@A(X(N)*16,Y(N)*16-8)-(X(N)*16+15,Y(N)*16+7),A%,MATTE,,0,256*9+N*256:
RETURN
370 *GH:FOR H=0 TO 3:G$=LEFT$(STR$(GL&(H)),9):IF GL&(H)<0 GL&(H)=0
380 SYMBOL(250,40+H*35),G$+" ",1.4!,1,6,,OPAQUE,1:NEXT:RETURN
390 *MS:OUT&H443,16:LINE(0,240)-(511,255),PRESET,,BF
400 SYMBOL(0,240),AKCNV$(M$),.5!,1,4+N
410 GOSUB*PO:IF O O=0:RETURN
420 WHILE PTRIG(PL(N)+1)<>1:WEND:GOSUB*PO:RETURN
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ。たしかに某すごろくに似ているのう。友人が何人か集まったときに楽しめそうじゃな。

編：お金のうばい合いが激しいゲームです。ケンカはゲームの中だけにしておきましょう。

プログラムについて

すごくごちゃこちゃできたいないです。メッセージは，データ文でまとめると改造しにくくなるのでやめました。

必勝法

品物のマスや店のマスの近くを買いしめます。

お金が減ったら，お金持ちを襲う。お金をたくさん持っているときは，あいさつですませます。

急いでゴールする。歩くまえに，よく考える。他人の土地はできるだけさける。

その他

このゲームはモノポリーによく似ています。しかし，あのゲームはお金持ちほど有利です。

それでは，負けはじめるとつまんないのです。しかーし！このゲームは，お金持ちを襲うことができるので，いつでも逆転可能でハラハラドキドキします。30行のMKTという変数を変えれば，クリアーラインの金額を変えられます。面データは大文字のアルファベットのみで短く，打ち込みやすいと思います。

言いたかったこと

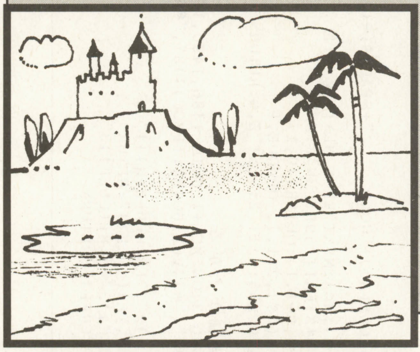
マップをクリアするごとにゴール時の金額があります。自分の土地にとまると，地価と同じ金額もらえます。マップデータは26進数3文字ずつで0〜17576この数を2進数14文字（0〜16384）にしてマップデータに入れています。

★「影さんのマジックボックス」のページ数をふやすかまとめて本にしてくれ〜！　たのんだぜ影さん！（茨城県久慈郡・益子眞一朗15才）……【影：おう！　任せときな！だから益子君も，便利なワンテク見つけて送ってきてね。頼んだよ。】

```
430 *SL:SYMBOL(243,190),STR$(S+1),3,3,S MOD 7+1,,OPAQUE,1:RETURN
440 *PD:WHILE PAD(PL(N)+1)=0:WEND:RETURN
450 *PH:WHILE P:P=PAD(1):WEND:RETURN
460 *SET'___***___H O W   M A N Y   P L A Y E R S ?___***___
470 MEN=1:FOR A=0 TO 3:PL(A)=0:GL&(A)=160:READ N$(A)
480 SYMBOL(30,30+A*50),N$(A),1,2,7,,,1'名前表示
490 SYMBOL(164,30+A*50),"PAD_1",2,2,6,,OPAQUE,1:NEXT:Y=0:H=0'初期状態
500 WHILE PTRIG(1)=0:P=PAD(1):IF P=0 AND H GOTO 560'PAD押したか?
510 SYMBOL(130,30+Y*50),"→",2,2,0,,,1:H=1'カーソル消す
520 Y=(Y+4+(P=1)-(P=5))MOD 4'カーソル移動
530 PL(Y)=(PL(Y)+3+(P=7)-(P=3))MOD 3:GL&(Y)=-(PL(Y)<>2)*160'PLAYER変更
540 SYMBOL(130,30+Y*50),"→",2,2,5,,,1'カーソル表示
550 SYMBOL(164,30+Y*50),MID$("PAD_1PAD_2NOT  ",PL(Y)*5+1,5),2,2,6+(PL(Y)=2)*2,,O
PAQUE,1'PLAYER表示
560 GOSUB*PH:WEND:GOSUB*PO
570 DATA Ｔｏｍ,Ｊａｃｋ,Ｍｉｋｅ,Ｂｏｂ'名前DATA[6文字以内]
580 '___***___S E L E C T   P L A Y   M A P___***___
590 CLS:OUT&H443,0:SYMBOL(105,0),"Select Play MAP Number",1,2,3,,,5
600 RESTORE 660:FOR A=0 TO 5:READ W$:SYMBOL(190-LEN(W$)*8,35+A*32),W$,2,2,6,,,1:
NEXT:MP=0:H=0'STAGE 表示
610 WHILE PTRIG(1)=0:P=PAD(1):IF P=0 AND H GOTO 650'PAD押さないか?
620 SYMBOL(40,35+MP*32),"→",2,2,0,,,1:H=1'カーソル消す
630 MP=(MP+6-(P=5)+(P=1))MOD 6'移動
640 SYMBOL(40,35+MP*32),"→",2,2,7,,,1'カーソル表示
650 GOSUB*PH:WEND
660 DATA Dream Town,Snake Street,Ice Stage,Danger Zone,Hard Schedule,Last Runner
s'STAGE DATA
670 '___***___M A P   M A K E___***___
680 FOR A=0 TO 2:FOR X=0 TO 31:FOR Y=0 TO 7:C=RND*255'適当背景表示
690 LINE(X*10,A*80+Y*10)-STEP(10,10),PSET,[C,-C*(A=1),0],BF:NEXT Y,X,A
700 FOR X=1 TO 14:FOR Y=1 TO 14
710 IF M(MP,X,Y) LINE(X*16+8,Y*16)-STEP(15,15),PRESET,,BF:GOSUB*P:IF M(MP,X,Y)=6
 SX=X:SY=Y'背景表示(影付き)
720 NEXT Y,X:GOSUB*GH'お金表示
730 FOR H=0 TO 3:SYMBOL(242,25+H*35),N$(H),.8!,1,7,,,5:NEXT'名前表示
740 SYMBOL(243,3),"MY DREAM",1,1.1!,2,,,5:MUS=-1'↓変数初期
750 FOR A=0 TO 3:H=PL(A)<>2:X(A)=-SX*H:Y(A)=-SY*H:IT(A)=0:NEXT:GA=0:N=NN
760 INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB*BGM:INTERVAL ON'割り込み開始
770 *M'___***___S L O T___***___↓時刻表示(おまけ)
780 SYMBOL(246,172),LEFT$(TIME$,5),1.6!,1,[230,255,210],,OPAQUE,1
790 A=RND*3:IF RND>.9! AND PL(A)<>2 G=RND*333:M$=N$(A)+"さんは"+AKCNV$(STR$(G))+
"お金を拾った!":O=1:GOSUB*MS:GL&(A)=GL&(A)+G:WAIT 100
800 N=(N+1)MOD 4:IF IT(N)=2 OR PL(N)=2 GOTO 800 ELSE GOSUB*GH'PLAYING?
810 IF GL&(N)=0 M$=N$(N)+"さんはお金がないのでアルバイトをすることにした":GOSUB*
MS:GL&(N)=100+RND*100:GOTO 780
820 M$=N$(N)+"さんの番です。ボタンを押してスロットを止めてください":O=1:GOSUB*MS
:S=RND*9
830 WHILE PTRIG(PL(N)+1)=0:S=(S+1)MOD 9:BEEP Q&,8,500+S*100
840 SYMBOL(260,240),STR$(S+1),2,1,7,,OPAQUE,1:FOR W=0 TO 47:NEXT:WEND
850 WAIT 40:OUT&H443,0:GOSUB*SL'SCROOL戻す&残り歩数表示
860 '___***___P L A Y E R   M O V E___***___
870 P=INT((PAD(PL(N)+1)+1)/2):X=X(N):Y=Y(N):GOSUB*P:GOSUB*L:IF P P=P-1 ELSE 870'
パッド入力
880 IF M(MP,X(N)+HX(P),Y(N)+HY(P))>0 ELSE 870'歩けるか?
890 X=X(N):Y=Y(N):H=0:FOR B=0 TO 3:IF B<>N AND X(B)=X AND IT(B)<>2 AND Y(B)=Y DN
=N:N=B:GOSUB*L:N=DN:H=1'ふんずけた(重なった)キャラもとに戻す?
900 NEXT:IF H=0 GOSUB*P'今までいたところに背景置く
910 X(N)=X(N)+HX(P):Y(N)=Y(N)+HY(P):GOSUB*L'移動
920 FOR A=0 TO 3:IF N<>A AND X(N)=X(A) AND Y(N)=Y(A) AND IT(A)<>2 GL&(N)=GL&(N)+
20:GL&(A)=GL&(A)-20:FOR E=0 TO 10:OUT&H443,(E MOD 2)*16:WAIT 1:NEXT:GOSUB*GH'ス
ル(盗む)
930 NEXT:FOR E=0 TO 60:BEEP Q&,3,512+E*32:NEXT'歩く音
940 S=S-1:GOSUB*SL:IF S=-1 K=M(MP,X(N),Y(N)) ELSE 880'サイコロZERO?
950 '___***___土地を買う?___***___
960 FOR A=0 TO 3:IF N<>A AND X(N)=X(A) AND Y(N)=Y(A) AND IT(A)<>2 I=A:GOSUB*BTL:
NEXT:GOSUB*BTL ELSE NEXT'誰かと遭遇?
970 ON K GOTO 980,1030,1030,1030,1030,*GOAL,*ITM,*ONE,*GLD'分岐
980 M$=N$(N)+"さん土地を買いますか?[Y→A/N→B] 地価 IS "+STR$(NDN):O=1:GOSUB*MS
990 PT=PTRIG(PL(N)+1):IF PT=2 GOTO*M ELSE IF PT=1 ELSE 990'買う?
1000 IF GL&(N)<NDN M$="お金がたりません!":GOSUB*MS:FOR E=0 TO 80:BEEP Q&,2,900-E
*10:WAIT 1:NEXT:GOTO*M ELSE GL&(N)=GL&(N)-NDN'土地買う．買えない
1010 M(MP,X(N),Y(N))=2+N:X=X(N):Y=Y(N):GOSUB*P:GOSUB*L:GOTO*M'TURN END
1020 '___***___他人の土地___***___
1030 IF N=K-2 M$=N$(N)+"さんお帰りなさい。"+STR$(NDN)+"GOLDあげる。":GOSUB*MS:GL
&(N)=GL&(N)+NDN:GOTO*M
1040 B=NDN*1.5!¥1:M$="ここは"+N$(K-2)+"さんの土地です"+STR$(B)+"GOLD払いますか?[
Y→A/N→B]":O=1:GOSUB*MS
1050 PT=PTRIG(PL(N)+1):IF PT=1 GL&(N)=GL&(N)-B:GL&(K-2)=GL&(K-2)+B:GOTO*M ELSE I
F PT=2 ELSE 1050'素直に払うか、奪い取るか?
1060 '___***___奪い合い___***___
1070 M$="ボタンのどれか押してください。":C=7:O=1:GOSUB*MS:GOSUB*PD
1080 B=NDN*3:IF RND*5>3.8! M$=N$(N)+"は"+N$(K-2)+"の土地を奪い取った!":M(MP,X(N)
,Y(N))=2+N:GOSUB*MS:GOTO 1010 ELSE M$="あなたは怒られたそして"+STR$(B)+"GOLD取ら
れた!":GOSUB*MS:GL&(N)=GL&(N)-B:GL&(K-2)=GL&(K-2)+B:GOTO*M
1090 *BTL'___***___ケンカ?___***___
1100 M$=N$(N)+"さん"+N$(I)+"さんと遭遇しました。":GOSUB*MS
1110 M$="A>あいさつ  B>ケンカ":O=1:GOSUB*MS
1120 PT=PTRIG(PL(N)+1):IF PT=1 GOTO 1160 ELSE IF PT=2 ELSE 1120'待つ
1130 M$="何か押してください。":V=-(RND>.8! AND GL&(N)>GL&(I))-(RND>.2! AND GL&(N
)<=GL&(I)):U=INT(GL&(I)/4):O=1:GOSUB*MS:GOSUB*PD
1140 IF V M$=N$(N)+":はっはっはあー  金"+STR$(U)+"はもらったぜ!":GL&(N)=GL&(N)+U
:GL&(I)=GL&(I)-U:GOSUB*MS:GOSUB*GH:RETURN'勝ち
1150 M$=N$(I)+":おとといきやがれ!  金"+STR$(U)+"はもらったぜ!":GL&(N)=GL&(N)-U:G
L&(I)=GL&(I)+U:GOSUB*MS:GOSUB*GH:RETURN'負け
1160 '___***___あいさつ___***___
1170 M$="こんにちは"+N$(I)+"さんいい天気ですね。":GOSUB*MS
1180 IF RND>.5! M$=N$(I)+":今日は曇りですよ!"+N$(N)+"さんは"+STR$(10*MEN)+"GOLD
とられた!":GOSUB*MS:GL&(N)=GL&(N)-10*MEN:GL&(I)=GL&(I)+10*MEN:RETURN
1190 M$=N$(I)+":いい天気ですね!    "+N$(N)+"さんは"+STR$(15*MEN)+"GOLDみつけた!
":GOSUB*MS:GL&(N)=GL&(N)+15*MEN:RETURN
1200 *ONE'___***___O N E   M O R E   ちゃんす___***___
1210 M(MP,X(N),Y(N))=1:M$=N$(N)+"さん、もう一回スロットにチャレンジだ!":GOSUB*MS
:GOTO 820
1220 *GLD'___***___G E T   G O L D [G O L D   S L O T]___***___
1230 M(MP,X(N),Y(N))=1:M$=N$(N)+"さん!スロットマシーンでお金がもらえます!":GOSUB
*MS:S=RND*5
1240 WHILE PTRIG(PL(N)+1)=0:S=(S+1)MOD 6:SYMBOL(270,240),STR$(S+1),2,1,S+2,,OPAQ
UE,1:BEEP Q&,8,300+S*30:WAIT 5:WEND'スロット
1250 M$=N$(N)+"さんは"+STR$(S+1)+"× 80GOLDを手に入れた!":GOSUB*MS
1260 GL&(N)=GL&(N)+(S+1)*80:GOTO*M
1270 *ITM'___***___アイテム___***___
1280 IT(N)=1:M$=N$(N)+"は品物を手に入れた!":GOSUB*MS
1290 FOR E=0 TO 90:WAIT 1:BEEP Q&,4,400+E*2:NEXT:GOTO*M'音
1300 *GOAL'___***___G O A L___***___
1310 IF IT(N)=0 M$="ここはGOALですがあなたは指定の物を持っていません":GOSUB*MS:G
OTO*M
1320 GA=GA+1:M$=N$(N)+"さん"+STR$(GA)+"番のりです。おめでとう!":GOSUB*MS:IT(N)=
2
1330 SK=(800+MEN*200)/GA:M$=N$(N)+"さんには賞金"+STR$(SK)+"GOLDが支払われます。"
:GOSUB*MS:GL&(N)=GL&(N)+SK
1340 H=0:FOR A=0 TO 3:H=H-(PL(A)=2 OR IT(A)=2):NEXT:IF H>2 ELSE *M'CLEAR?
1350 H=0:FOR A=0 TO 3:IF GL&(A)>MKT H=1:NEXT ELSE NEXT'game set?
1360 INTERVAL OFF:PLAY OFF:MEN=MEN+1:IF H ELSE NN=N-1:GOTO 590'GAME SET?
1370 '___***___G A M E   S E T___***___
1380 CLS:SC=0:B$="GAME SET    ":GOSUB*S
1390 FOR A=0 TO 3:B$=N$(A)+"さん    "+STR$(GL&(A))+"GOLD      "+SPACE$(-(A=3)*8):GO
SUB*S:NEXT'金額
1400 S=0:FOR A=0 TO 3:IF S<GL&(A) S=GL&(A):H=A:NEXT ELSE NEXT'誰が1位?
1410 B$=LEFT$(N$(H)+" WIN!!!!!",10):GOSUB*S:WAIT 399:RUN'WINNER
1420 *S:FOR B=0 TO KLEN(B$)-1:A$=KMID$(B$,B+1,1):OUT&H440,17
1430 SYMBOL((320+SC*2)MOD 512,110),AKCNV$(A$),2,1,7,,OPAQUE,1
1440 FOR Z=0 TO 15:OUT&H442,SC:SC=SC+1 AND 255:WAIT 2:NEXT Z,B:RETURN
1450 *BGM'___***___B G M___***___
1460 NDK=(NDK+1)MOD 24:NDN=NDN-(NDK=0)'地価が上がる
1470 IF PLAY(0) RETURN ELSE MUS=(MUS+1)MOD 3:ON MUS+1 GOTO 1480,1490,1510
1480 PLAY"T120@14O4L16(CRFRFFCRFFCRCCFF)4","@44V6L16O4R1((FFCC)4)3","@65L16O4V6R
1R1((GRCC)(ERCC))":RETURN
1490 PLAY"((CRFF)(CCFF))3","((FFFF)(FFCC))3","L8(CFDFEFG4)4"
1500 PLAY"((FFRF)3FFFF)3","((CRRRCCRR))3","L4(CDEF)4":RETURN
1510 PLAY"(FCCCGCCCACCCGCCC)4","((CCRCCCCC))3","L8((CDEF))3"
1520 PLAY"CRCCCRCC4","DRDDCRCC4","L16CRCCFRFF4":RETURN
```

★3月のプレゼントの「プリティサミーのポスター」に何名様と書いてないですよ！　もしかして希望者全員？(岡山県・遠藤たけし17才)……【影：ふふふ…真実はすべて闇の中…。編：馬鹿言ってないで。ちゃんと5月号で発表します。待っててください。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L21以降)用



ギリシャ神話のRPGです

ヘラクレスの罪滅ぼし

ヘルニャンズ・門下生

STORY

ヘラクレス「がお～!!」

妻メガラーは4ポイントのダメージを受けた。

ヘラクレス「ぐも～!!」

子供たちは全滅した。

妻メガラーは逃げ去った。

ヘラクレス「おう？」彼は正気に戻った。

ゼウス「ミュケナイへ行き，罪滅ぼしをせよ」

※詳細はギリシヤ神話で調べよう！

MAP

#…ミュケナイ王国
*…怪しい場所
□…宝箱！
へ…海
，…平地

BATTLE

・ボスとの戦闘において，「逃げる」コマンドは100%成功します。
・体力が多いときには，「肉弾戦」が効果的です。
・鳥類やウルフなどの敏速な敵と戦うときは，アルテミスやアテナの力に頼るとよいでしょう。

敵を倒したときの他に，剣と肉弾の攻撃によっても，その都度体力は増加します。

HINT

・セーブはできないので，体力が少ないうちはミュケナイから離れすぎないようにしましょう。
・「神授戦力」だけに頼っていると強くなれません。
・ポセイドンは平均的に力を出してくれますが，ハデスは気まぐれです。

MUSIC

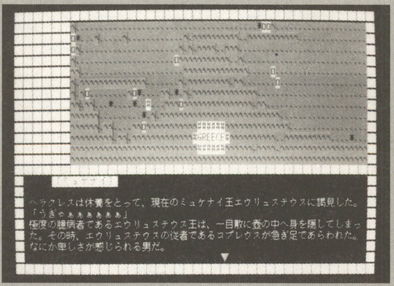
戦闘シーン…バッハ：管弦楽組曲より
平常時………メンデルスゾーン：第3交響曲より

CHECKER FLAG

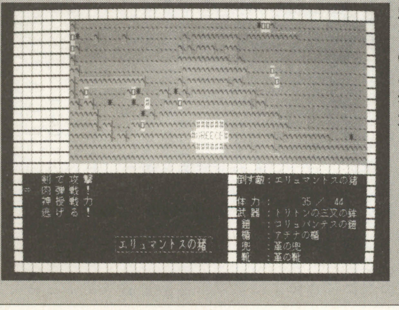
編：ドラクエタイプのRPGですね。ストーリーはギリシヤ神話がベースとなっているようですね。

Dr.D：リストはすごく長いが，良くできているので最後まで楽しめる。ぜひ打ち込んでみてくれ。

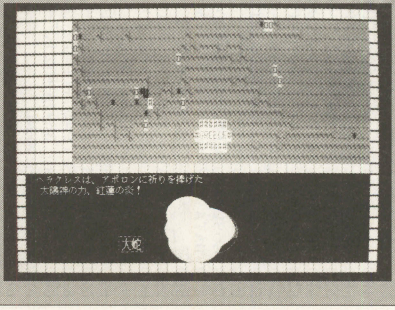
◀《写真1》タイトル画面。ボタンを押すとスタート



◀《写真2》テキストが主体のRPG。メッセージはよく読むべし



◀《写真3》戦闘はコマンド選択式。敵は文字でのみ表示



◀《写真4》神授戦力を使ったところ。雰囲気は出てるよね

★電話のかけられるプログラムってありませんか？　あったら，どーやったら入手できるか教えてください。どうしても欲しいんです！
(岐阜県加茂郡・細江由樹17才)……【編：3月号からの「まいとーくPCホン」の記事を見てください。キミのニーズにピッタリ!!】

『ヘラクレスの罪滅ぼし』のプログラム・リスト

```
100 '*********************************************************************
103 '*****                 ヘラクレスの罪滅ぼし                      *****
106 '*********************************************************************
109 *初期設定:'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
112 CLS:CLEAR ,,,655000:DEF SPRITE 99,0:DEFINT A-Z:BGM 1
115 DIM WO(80,15),武具種(20,5),武具番号$(20,5),武器$(11),武器力(11)
118 DIM 敵$(25),敵体力(25),敵腕力(25),敵速度(25),敵防力(25)
121 DIM 音$(9,15),ARROW%(5700),SWORD%(22000),FIRE%(24600),THUNDER%(48000),WATER%
(103000),BIRD%(118400)
124 PRINT "¥FJ2 のCDを入れ、Aボタンを押してください。":GOSUB *入力
127 COLOR 4:PRINT "Wait a moment!":COLOR 7
130 LOAD@ "Q:¥FJ2¥SE¥J_SOUND¥STAB.SND",SWORD%:LOAD@ "Q:¥FJ2¥SE¥SPORTS¥BOWLING1.S
ND",FIRE%:LOAD@ "Q:¥FJ2¥SE¥SPORTS¥GLF_SWNG.SND",ARROW%:LOAD@ "Q:¥FJ2¥SE¥NATURE¥T
HUNDER.SND",THUNDER%:LOAD@ "Q:¥FJ2¥SE¥NATURE¥QUAKE.SND",WATER%
133 LOAD@ "Q:¥FJ2¥SE¥STREET¥BIRDS.SND",BIRD%:GOSUB *DATA
136 *OPENING:'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
139 SCREEN@ 2:PLAY 音$(0,1),音$(0,2),音$(0,3):CLS:RANDOMIZE 5
142 FOR Y=30 TO 40:SYMBOL (76+Y*2,Y+90),"ヘラクレスの罪滅ぼし",2,3,[9,9,Y*5],,,5
:SYMBOL (120+Y*2,Y+20),"ギリシア神話RPG",1,2,[9,99,Y*5],,,9,5:NEXT
145 GOSUB *入力:SCREEN@ 1,1,(128,224):設定度=0:GOSUB *画面設定
148 'MAP表示------------------------------------------------------------
151 FOR Y=1 TO 13:FOR X=1 TO 64:C$=CHR$(WO(X+11,Y)):IF C$="#" THEN COLOR 15 ELSE
 IF C$="、" OR C$="*" THEN COLOR 12 ELSE IF C$="へ" THEN COLOR 9 ELSE IF C$="ロ" TH
EN COLOR 14
154 LOCATE X+11,Y:PRINT C$:NEXT X,Y:XZ=26:YZ=8
157 *歩行:'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
160 COLOR 13:設定度=1:GOSUB *画面設定:GOSUB *状態表示:COLOR 7:SYMBOL (50,170),敵
$(MS),1,1.3!,0,,PSET,9,1
163 'キャラ表示----------------------------------------------------------
166 LOCATE XZ,YZ:COLOR 7:PRINT"I":WAIT 7:LOCATE XZ,YZ:PRINT"T":COLOR 7
169 BEEP 363523,1,999:WAIT 2:BEEP 363523,1,1430
172 IF PLAY(2)=0 THEN PCMPLAY BIRD%,70
175 IF PLAY(0)=-1 THEN 181'                          @@@@ BGM処理 @@@
178 PLAY "@V70"+音$(6,1),"@V36R64"+音$(6,1),音$(6,2),音$(6,3),音$(6,4),音$(6,5)
181 'PAD処理始め-------------------------------------------------------
184 IPA=PAD(1):IF IPA=0 THEN 172
187 IF INT(RND(1)*9)=2 THEN *BATTLE'                     @@@@ 怪物出現? @@@
190 FOR N=11 TO 9010 STEP 100:BEEP 363523,1,N:NEXT N
193 COLOR 12:LOCATE XZ,YZ:PRINT "、":COLOR 7
196 IF IPA=1 THEN YZ=YZ-1:GOSUB *A:YZ=YZ-(FR=1)
199 IF IPA=5 THEN YZ=YZ+1:GOSUB *A:YZ=YZ+(FR=1)
202 IF IPA=7 THEN XZ=XZ-1:GOSUB *A:XZ=XZ-(FR=1)
205 IF IPA=3 THEN XZ=XZ+1:GOSUB *A:XZ=XZ+(FR=1)
208 FR=0:GOTO 217
211 *A:進方物=WO(XZ,YZ):IF 進方物=ASC("へ") OR XZ=11 OR YZ=0 OR XZ=76 OR YZ=13 TH
EN FR=FR+1
214 RETURN'------------------------------------------------------------
217 IF 進方物=ASC("*")THEN WO(XZ,YZ)=ASC("、"):GOSUB *ボス:GOTO *歩行
220 IF 進方物=ASC("ロ")THEN WO(XZ,YZ)=ASC("、"):GOSUB *宝物:GOTO *歩行
223 IF 進方物=ASC("#")THEN PCMPLAY BIRD%,1:XZ=XZ+(IPA=3)-(IPA=7):YZ=YZ+(IPA=5)-(
IPA=1):GOSUB*ミュケナイ:GOTO *歩行 ELSE 163
226 *ボス:IF XZ=20 AND ボス=1 OR YZ=2 AND ボス=2 OR YZ=8 AND ボス=3 OR YZ=7 AND ボス
=4 OR YZ=1 AND ボス=5 OR YZ=9 AND ボス=6 OR YZ=7 AND ボス=7 OR YZ=11 AND ボス=8 THEN
 MS=ボス+17:ボス=1:GOTO *BATTLE
229 WO(XZ,YZ)=ASC("*"):LOCATE XZ,YZ:COLOR 12:PRINT"*":COLOR 7:XZ=XZ+(IPA=3)-(IPA
=7):YZ=YZ+(IPA=5)-(IPA=1):RETURN
232 *宝物:LOCATE XZ,YZ:COLOR 12:PRINT "、":COLOR 7
235 IF YZ=2 THEN 自武$="2" ELSE IF YZ=4 THEN 自武$="1" ELSE IF YZ=8 THEN 自武$="
7" ELSE IF YZ=10 THEN 自武$="6" ELSE IF YZ=6 THEN 自武$="4" ELSE IF XZ=25 THEN
自武$="3" ELSE IF XZ=53 THEN 自武$="5"
238 PRIN$=武器$(VAL(自武$))
241 IF YZ=5 THEN 自楯$="1":PRIN$=楯$(VAL(自楯$)) ELSE IF YZ=3 THEN 自兜$="1":PRI
N$=兜$(VAL(自兜$)) ELSE IF XZ=15 THEN 自靴$="1":PRIN$=靴$(VAL(自靴$)) ELSE IF XZ
=54 THEN 自鎧$="1":PRIN$=鎧$(VAL(自鎧$))
244 LOCATE 2,18:COLOR 13:PRINT "宝箱には、";PRIN$;"が入っていた!":GOSUB *入力:C
OLOR 7:RETURN
247 *BATTLE:戦闘=1'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
250 INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB *BGM:INTERVAL ON
253 PLAY OFF:PLAY ON:音=8:音N=1:設定度=1:GOSUB *画面設定
256 IF ボス=1 THEN 259 ELSE MS=INT(RND(1)*(己生全/200)-(XZ>40)*YZ/2+(XZ<33)*XZ/4
+(XZ<33)*YZ/5+己生全/200):IF MS>17 THEN MS=17 ELSE IF MS<0 THEN MS=0
259 敵体=敵体力(MS)*2:敵腕=敵腕力(MS)*2:敵速=敵速度(MS):敵防=敵防力(MS)*3
262 備=2*(楯力(VAL(自楯$))+靴力(VAL(自靴$))+兜力(VAL(自兜$))+鎧力(VAL(自鎧$))):
武器力=武器力(VAL(自武$))-敵防/2
265 COLOR 6:LOCATE 4,16:PRINT 敵$(MS);"がゆくてをはばんだ!":COLOR 7
268 IF ボス=1 THEN LOCATE 4,17:PRINT"ヘラクレス「あ、こいつだ!」"
271 GOSUB *入力:設定度=2:GOSUB *画面設定:GOTO *COMMAND
274 *BGM:IF PLAY(0)=-1 THEN RETURN'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
277 音=音-(音=7 AND 音N=1)+(音=8 AND 音N=1):音N=音N-(音N=0)+(音N=1)'OOOOO
280 IF ボス=0 THEN S音$="" ELSE S音$=音$(音,3)                          'OOOOO
283 PLAY 音$(音,0),音$(音,1),音$(音,2),,S音$:RETURN       'OOOOOOOOOOOOOOOO
286 *COMMAND:CLS 5:次Y=15'--------------------------------------------
289 LINE (45,167)-(50+LEN(敵$(MS))*9,193),PSET,2,B,&HFD7C
292 SYMBOL (50,170),敵$(MS),1,1.3!,2,,PSET,9,1:設定度=2:GOSUB *画面設定
295 名前$(1)="剣 で 攻 撃":名前$(2)="肉 弾 戦 !"
298 名前$(3)="神 授 戦 力":名前$(4)="逃 げ る !":選択肢数=4
301 FOR N=1 TO 選択肢数:LOCATE 6,14+N:PRINT 名前$(N):NEXT N:WAIT 20
304 GOSUB *状態表示:GOSUB *選択ルーチン:IF 選択物=3 THEN *神授戦力
307 設定度=2:GOSUB *画面設定
310 LOCATE 4,次Y:PRINT"ヘラクレスは、";:次Y=次Y+1
313 ON 選択物 GOTO *剣術攻撃,*肉弾攻撃,100,*逃げる'----------------------
316 *剣術攻撃:PRINT 敵$(MS);"をめがけて、剣を振りかざした!":GOSUB *入力
319 GOSUB *剣攻撃:打撃量=INT((RND(1)*(己生全+己生/9-敵体+武器力)/7)+武器力*2):GO
TO *傷与
322 *肉弾攻撃:PRINT 敵$(MS);"をめがけて、体当たりをした!":GOSUB *入力
325 GOSUB *体攻撃:打撃量=INT(RND(1)*(己生-敵体)/6+己生全/80):GOTO *傷与
328 *神授戦力:選択肢数=8'-----------------------------------------------
331 名前$(1)="アルテミス[5]":名前$(2)="アポロン[9]":名前$(3)="アテナ[50]"
334 名前$(7)="ニケ[300]":名前$(6)="ゼウス[200]":名前$(5)="ハデス[99]"
337 名前$(4)="ポセイドン[99]":名前$(8)="EXIT        ([ ]内は消耗体力)"
340 MP(1)=5:MP(2)=9:MP(3)=50:MP(4)=99:MP(5)=99:MP(6)=200:MP(7)=300
343 FOR N=1 TO 選択肢数:LOCATE 5,14+N:PRINT 名前$(N):NEXT N:WAIT 20
346 GOSUB *状態表示:GOSUB *選択ルーチン:次Y=15:設定度=2:GOSUB *画面設定:IF 選択
物=8THEN *COMMAND ELSE IF 選択物=7 AND ボス=1THEN 343
349 LOCATE 4,次Y:PRINT"ヘラクレスは、";:次Y=次Y+1
352 己生=己生-MP(選択物):IF 己生<1 THEN 己生=己生+MP(選択物):GOTO 343
355 ON 選択物 GOTO *アルテミス,*アポロン,*アテナ,*ポセイドン,*ハデス,*ゼウス,*ニ
ケ:'-------------------------------------------------------------------
358 *ハデス:PRINT "ハデスに祈りを捧げた":GOSUB *入力
361 LOCATE 4,次Y:PRINT" 冥府の火炎がほとばしる":次Y=次Y+1:GOSUB *入力
364 ロ=2:GOSUB *炎攻撃:打撃量=INT(RND(1)*140-敵防+40):GOTO *傷与
367 *アルテミス:PRINT "アルテミスに祈りを捧げた":GOSUB *入力
370 LOCATE 4,次Y:PRINT" 壮麗なる銀の弓・・・":次Y=次Y+1:GOSUB *入力
373 GOSUB *弓攻撃:打撃量=INT(RND(1)*9+5-敵防/5):YUMI=1:GOTO *傷与
376 *アポロン:PRINT "アポロンに祈りを捧げた":GOSUB *入力
379 LOCATE 4,次Y:PRINT" 太陽神の力、紅蓮の炎!":次Y=次Y+1:GOSUB *入力
382 GOSUB *炎攻撃:打撃量=INT(RND(1)*13+14-敵防/4):GOTO *傷与
385 *ゼウス:PRINT "ゼウスに祈りを捧げた":GOSUB *入力
388 LOCATE 4,次Y:PRINT" 壮烈なる雷撃!":次Y=次Y+1:GOSUB *入力
391 GOSUB *雷攻撃:打撃量=INT(RND(1)*99+99-敵防/3):GOTO *傷与
394 *アテナ:PRINT "アテナに祈りを捧げた":GOSUB *入力
397 LOCATE 4,次Y:PRINT" 戦士達の守護神、アテナ":次Y=次Y+1:GOSUB *入力
400 GOSUB *弓攻撃:打撃量=INT(RND(1)*33+33-敵防/2):YUMI=1:GOTO *傷与
403 *ポセイドン:PRINT "ポセイドンに祈りを捧げた":GOSUB *入力
406 LOCATE 4,次Y:PRINT" 怒れる海神!!":次Y=次Y+1:GOSUB *入力
409 GOSUB *水攻撃:打撃量=INT(RND(1)*9+70-敵防/6):GOTO *傷与
412 *ニケ:PRINT "ニケに祈りを捧げた":GOSUB *入力
415 LOCATE 4,次Y:COLOR 5:PRINT"祈りが届き、勝利はヘラクレスのものに!!":COLOR
7:次Y=次Y+1:GOSUB *入力:GOTO *敵死す
418 *逃げる:'----------------------------------------------------------
421 IF ボス=1 THEN LOCATE 18,15:PRINT"勝機を見いだすことが出来なかった・・・":GO
SUB *入力:LINE (45,167)-(50+LEN(敵$(MS))*9,193),PSET,0,BF:ボス=0:戦闘=0:INTERVAL
 OFF:PLAY OFF:PLAY ON:GOTO 229
424 IF 己生全<((敵速+敵腕/2)+(RND(1)*MS))*3 OR RND(1)*9>4 THEN 430
427 COLOR 5:PRINT "運良く逃げおおせた。":COLOR 7:GOTO 490
430 COLOR 3:PRINT "逃げおくれた!!!!":COLOR 7:負傷度=INT((敵体/10+敵腕/20+RN
```

★タケルがなくなったら，MSXのソフトは，どこで買えばいいのだろう?! 影さん教えて！（山梨県中巨摩郡・石山義仁17才）……【編：何言ってんですか！そんなときこそベーマガですよ！】

```
D(1)*MS)-鎧力(VAL(自鎧$)) ):GOSUB *入力:GOTO *敵の攻撃
433 *傷与:'------------------------------------------------------
436 IF 打撃量>0 AND RND(1)*敵速<2 OR YUMI=1 AND 打撃量>0 THEN YUMI=0:GOTO 439 EL
SE LOCATE 4,次Y:COLOR 3:PRINT "う、身をかわしやがった！！":COLOR 7:次Y=次Y+1:
GOSUB *入力:GOTO *敵の攻撃
439 FOR N=9 TO 1 STEP -1:FOR NN=1 TO 19:BEEP 363523,1+RND(6)*20,60*(N+RND(30)*10
):NEXT NN,N:BEEP 363523,1,50
442 LOCATE 4,次Y:COLOR 5:PRINT 打撃量;"ポイントの衝撃を与えた":COLOR 7
445 次Y=次Y+1:敵体=敵体-打撃量:IF 敵体<1 THEN *敵死す
448 GOSUB *入力:打撃量=0
451 *敵の攻撃:'------------------------------------------------------
454 LOCATE 4,次Y:PRINT 敵$(MS);"が接近！":GOSUB *入力
457 被傷=2*(INT(RND(1)*(敵腕+敵体/6)-(備/4))):IF 被傷>0 THEN 463
460 BEEP 363523,20,22:LOCATE 4,次Y+1:COLOR 5:PRINT "しかし、ヘラクレスは攻撃を
はねかえした！":COLOR 7:GOSUB *入力:GOTO *ＣＯＭＭＡＮＤ
463 FOR N=30 TO 1 STEP -1:WAIT 1:BEEP 363523,N*2,RND(1)*1200+N:NEXT N
466 Y=0:BEEP 363523,1,50:WAIT 30
469 FOR N=1 TO 被傷:WAIT 1:IF N>10 THEN BEEP 363523,2,(INT(RND(1)*400)+1) ELSE B
EEP 363523,2,200-N*2
472 NEXT:己生=己生-被傷
475 LOCATE 4,次Y+1:COLOR 3:PRINT 被傷;"ポイントの衝撃を受けた":COLOR 7
478 GOSUB *入力:IF 己生<1 THEN *死亡 ELSE 被傷=0:GOTO *ＣＯＭＭＡＮＤ
481 *敵死す:'------------------------------------------------------
487 LOCATE 4,次Y:PRINT 敵$(MS);"は、ヘラクレスの足もとにくずれおちた。":FOR P=1
 TO 12:BEEP 363523,9*P,P*P*P*P:WAIT 4:NEXT:己生全=己生全+(MS+2)/2
490 LINE (45,167)-(50+LEN(敵$(MS))*9,193),PSET,0,BF
491 GOSUB *入力:INTERVAL OFF:PLAY OFF:PLAY ON:戦闘=0:IF ボス=1 THEN ボス=ボス+1:ボ
ス=0:IF ボス=9 THEN *ENDING ELSE RETURN ELSE *歩行
493 '〔 自分の攻撃のＧｒａｐｈｉｃｓ 〕------------------------------
496 *体攻撃:己生全=己生全+(MS+2)/9:FOR ヌ=50 TO 1 STEP -1:CIRCLE (RND(1)*99+99,RN
D(1)*99+70),RND(1)*25,[ヌ,ヌ,ヌ],RND(1)*2,,,F,XOR:B=INT(RND(1)*9)+1:IF B<6 THEN BEE
P 363523,B*5,B*5
499 NEXT ヌ:CLS 5:RETURN
502 *剣攻撃:己生全=己生全+(MS+2)/9:PCMPLAY SWORD%,90
505 FOR Y=90 TO 230 STEP 5:LINE (300-Y,Y*1.1!+2-40)-(300-Y-9,Y*1.1!+9-35),PSET,[
119,131,239]:B=INT(RND(1)*9)+1:IF B<6 THEN BEEP 363523,B,999*B
508 NEXT Y:FOR Y=90 TO 230 STEP 5:LINE (300-Y,Y*1.1!+2-40)-(300-Y-9,Y*1.1!+9-35)
,PSET,0:NEXT Y:PCMPLAY ARROW%,1:RETURN
511 *弓攻撃:PCMPLAY ARROW%,127:FOR N=1 TO 27 STEP 3:CIRCLE (110,99+N),27-N,7,1,,
,F,PSET,7:CIRCLE (110,99+N),27-N,0,1,,,F,PSET,0:NEXT N:RETURN
514 *炎攻撃:PCMPLAY FIRE%,99:FOR N=1 TO 160 STEP 5-ロ:C=INT(RND(1)*(2))+2:CIRCLE
( 180+RND(1)*30-RND(1)*30,150+RND(1)*30-RND(1)*30 ),N/2,C-ロ,.8!,,,F,PSET,C-ロ:NEX
T N:CLS 5:ロ=0:RETURN
517 *水攻撃:PCMPLAY WATER%,120:WAIT 99
520 FOR N=1 TO 180 STEP 3:LINE (1+RND(1)*50,RND(1)*30+N)-(260+RND(1)*50,9+RND(1)
*40+N),XOR,[99+INT(RND(1)*5),99+INT(RND(1)*5),188],BF,[99+INT(RND(1)*5),99+INT(R
ND(1)*5),222]:BEEP 363523,INT(RND(1)*9),INT(RND(1)*99):NEXT N
523 FOR Y=1 TO 239 STEP 3:LINE (1,Y)-(319,Y+2),PSET,0,BF,0:BEEP 363523,INT(RND(1
)*5),INT(RND(1)*30):NEXT Y:PCMPLAY WATER%,1:RETURN
526 *雷攻撃:PCMPLAY THUNDER%,111:FOR N=1 TO 240 STEP 30:LINE (120+RND(1)*9,RND(1
)*30+N/4+30)-(129+RND(1)*N/5,RND(1)*(N/2)+170),PASTEL,[253,253,99],BF,[215,215,1
33]:BEEP 363523,INT(RND(1)*9),INT(RND(1)*30):NEXT N:WAIT 9:CLS 5:RETURN'@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
529 *入力:WAIT 2:LOCATE 44,22:PRINT "▼":WAIT 6:LOCATE 44,22:PRINT " ":WAIT 4:I
F PTRIG(1)=0 THEN 529 ELSE FOR PI=1 TO 30:BEEP 363523,PI*1.5!,PI*200:NEXT PI:RET
URN'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
532 *画面設定:ON 設定度 GOTO 550,553'------------------------ 枠線表示
535 CLS 4:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
538 FOR Y=1 TO 13:PRINT"■■■■■■                    ■":NEXT Y
541 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■"
544 LOCATE 0,15:FOR N=1 TO 8:PRINT"■
                    ■":NEXT N
547 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■":RETURN
550 FOR Y=15 TO 22:LOCATE 2,Y:PRINT SPC(74):NEXT Y:RETURN'空白〔大〕設定
553 FOR Y=15 TO 22:LOCATE 2,Y:PRINT SPC(44):NEXT Y:RETURN'空白〔小〕設定
556 *状態表示:'------------------------------------------------------
559 LOCATE 46,15:PRINT USING "■倒す敵 : &              &";敵$(ボス+17):LOCATE
 46,16:PRINT "■":LOCATE 46,17:PRINT USING "■体 力 : #### / ####   ";INT(
己生);INT(己生全):LOCATE 46,18:PRINT USING "■武 器 : &            &";武器
$(VAL(自武$))
562 LOCATE 46,19:PRINT USING "■ 鎧 : &            &";鎧$(VAL(自鎧$)):LO
CATE 46,20:PRINT USING "■ 楯 : &          &";楯$(VAL(自楯$)):LOCATE 4
6,21:PRINT USING "■ 兜 : &          &";兜$(VAL(自兜$))
565 LOCATE 46,22:PRINT USING "■ 靴 : &          &";靴$(VAL(自靴$)):RE
TURN
568 *選択ルーチン:選択物=1'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
571 COLOR 5:LOCATE 2,14+選択物:PRINT " ":COLOR 7:BEEP 363523,2,2600
574 IF MUKIPRE<>MUKI THEN WAIT 15 ELSE MUKIPRE=MUKI:WAIT 1
577 TRG=PTRIG(1):MUKI=PAD(1):IF MUKI=0 AND TRG=0 THEN 577
580 IF MUKI=0 THEN 583 ELSE LOCATE 2,14+選択物:PRINT " ":選択物=選択物+(MUKI=1
 AND 選択物>1):選択物=選択物-(MUKI=5 AND 選択肢数>選択物):GOTO 571
583 IF TRG=2 THEN 571 ELSE 設定度=1:GOSUB *画面設定:RETURN
586 *ミュケナイ:己生=己生全'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
589 設定度=1:GOSUB *画面設定:WAIT 20
592 LOCATE 8,15:COLOR 15:PRINT "〔ミュケナイ〕":COLOR 7
595 LOCATE 3,17:PRINT "ヘラクレスは休養をとって、現在のミュケナイ王エウリュステ
ウスに謁見した。":LOCATE 3,18:PRINT "「うぎゃぁぁぁぁぁぁ」"
598 LOCATE 3,19:PRINT "極度の臆病者であるエウリュステウス王は、一目散に壺の中へ
身を隠してしまっ"
601 LOCATE 3,20:PRINT "た。その時、エウリュステウスの従者であるコプレウスが急ぎ
足であらわれた。":LOCATE 3,21:PRINT "なにか卑しさが感じられる男だ。"
604 GOSUB *入力:設定度=1:GOSUB *画面設定
607 LOCATE 3,16:PRINT "「いひひひひ、王様は少し体調がすぐれぬ様ですので、この私
めが命令をことづ"
610 LOCATE 3,17:PRINT "かってきました。」そう言って、ニタニタと笑いながら次のよ
うに読みあげた。"
613 LOCATE 3,19:COLOR 14:ON ボス GOSUB 619,622,625,628,631,634,637,640:COLOR 7
616 LOCATE 3,21:PRINT "「うふふふ、まず生きては帰ってこられないでしょうなあ。」"
:GOSUB *入力:設定度=1:GOSUB *画面設定:RETURN'------------------------
619 PRINT"〔エリュマントス山にいる、凶暴な猪を退治せよ〕":RETURN
622 PRINT"〔ピュロス地方の怪物、ゲリュオンを退治せよ〕":RETURN
625 PRINT"〔ステュンパロス湖に巣くう、凶悪な怪鳥を退治せよ〕":RETURN
628 PRINT"〔ネメアの洞窟に巣くう、不死身の獅子を退治せよ〕":RETURN
631 PRINT"〔トラキアのディオメデス王が飼っている馬を退治せよ〕":RETURN
634 PRINT"〔レルネの沼地に出没する、9頭蛇ヒュドラを退治せよ〕":RETURN
637 PRINT"〔アテナイに攻め込んでいるアマゾンの軍団を退散させよ〕":RETURN
640 PRINT"〔冥府の番犬ケルベロスを連れてくること〕":RETURN
643 *死亡:'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
646 INTERVAL OFF:PLAY OFF:PLAY ON:PLAY 音$(9,1),音$(9,2),音$(9,3),音$(9,4),音$(9
,5):LOCATE 4,22:PRINT "ヘラクレス「ぐわー！！！」":WAIT 333:RUN
649 *ENDING:'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
652 WAIT 200:INTERVAL OFF:PLAY OFF:PLAY ON:CLS:PRINT "ヘラクレスの罪滅ぼしは完了
した。ゼウスは彼をオリュンポスに召し、神の一員とした。"
655 WAIT 99:PLAY "@V87"+音$(6,1)+音$(1,1),"@V50R64"+音$(6,1),音$(6,2),音$(6,3),
音$(6,4),音$(6,5)+音$(1,5):WAIT 200
658 SCREEN@ 2:FOR Y=20 TO 196:SYMBOL(600-Y*2,Y*1.3!+30),"ＥＮＤ",Y/49,Y/49,[Y,Y,
Y],,,5:SYMBOL(600-Y*2,Y+90),"ＥＮＤ",Y/50,Y/50,[Y*1.2!,Y*1.2!,Y*.2!],,,5:NEXT:WA
IT 2222:RUN
661 *DATA:'@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
664 ' OPENNING [BACH]------------------------------------------------
667 音$(0,1)="@19T100Q8@V28O4L8  REG]BO5EO4BO5CO4AF#AD#B!2G4E4O5!4E2D#4]F#2E4]G2
F#4]A2G4F2[E2T96[[D2.&DET83[O4B32A64.B64A64B64A64.B64.&A4[G[G4"
670 音$(0,2)="@22Q8@V30O4L8  G2.A2F#4BR4.G4]]F#2A2]G4B2]A4O5]C4O4B1[O5C[O4B[O5C4
C4O4[BA[GF#[G4F#4"
673 音$(0,3)="@21Q8@V3O3L8  E2.E2.&EEGBO5EO4BO5CO4]]AF#AD#B]GO5EO4BGEGAB]O5CO4AF
#DGO3GBO4DGD[EGC[EO3AO4C[O3F#DGBE[GCO4CD[CDO3DG4"
676 ' ENDING [歩行の続き]------------------------------------------
679 音$(1, 1)="Q8]C#[ED<F#R64Q7A.A16Q8>T33C#<B16Q7T30A16A2"
682 音$(1, 5)="Q6L8A]A#[B[>[DR64ER[ER<A"
685 ' 歩行 [MENDELSSOHN:SYMPHONY3-3]--------------------------------
688 音$(6,1)="@87O4L8Q7C#4Q8[E.<Q7[A16]Q8>C#<[B4]>C#<Q7]AQ8[AG#Q7AQ8]B>Q7[DC#4<B
4Q8>C#Q7DQ8F#Q7E4Q8[[[F#]DQ7C#Q8<]BA16Q7B16Q8A4[G#RF#4Q7EQ8AB>Q7D16.C#32C#4<Q8F#
4Q7EQ8AQ8B>Q7C#16.D32D4C4<Q8BQ7]AQ8>[G#[F#[EQ7[D8"
691 音$(6,2)="@104@V4O3 L16 RC#EA>C#8<A8 RDFG#B8G#8  RC#EAE8[[E8]]  RDEBA>C#<AE
  RBF#D<B8[B8] >REGBE8C#8 RDF#[F#RDF#[F#  ]RC#EARER<B @87Q8L8 [F#4ERR2F#4ERR2 F
#2]]]>D4."
```

★久びさに「ねぎまあじゃん」をプレイする。って，知っている人，何人くらい，いるだろう！(山口県吉敷郡・モリタール19才)……

【影：キミ，ずいぶん昔のゲーム知ってるねえ。もしかして…ってやっぱり！私と同い年だ。つぐ美：言わせときましょう。】

```
694 音$(6,3)="@104@V5O2 L16 RA>C#EA8E8   R<B>DFG#8E8  REC#C#D8[D8]   R<B>DEEAEC#
  RBDF#B8[[B8]]  RBEGB8A#8  R<B>DC#R<B>DC# R<A>C#ER<BRG# @87Q8O3L8 [D4C#RR2D4C
#RR2 A2]]]G#4."
697 音$(6,4)="@104@V6O2 L16 REA>C#E8C#8  R<AB>DF8D8 R<A>C#E<B8A8 RG#B>DC#EC#<A R
F#B>DF#8D8   R<AB>C#A8E8 R<F#B>DR<F#B>D R<EA>C#R<G#RE @87Q8O3L8 [B4ARR2B4ARR2 D#
2]]]E4."
700 音$(6,5)="T40@26@V99O2L8 ARRRARRRARRR>ERR[[ADRRR]C#RR[F#<BR>]DR]ERR[E  ]DR[C
#[C#<G#R[AR>DRC#C#]DE]F#RF#RRR]]ERT38R<[[[[T35G#"
703 ' 戦闘 [BACH:SUITE2]----------------------------------------------
706 音$(7,0)="%R15 @81 O4@V70T200L8 Q7 ]]]F#4B2&B[[[>C#DEF#4<A#4B4>E4D4G4F#4A#4B
4]]A[[G]]F#[[G]]E[[F#]]D[[E]]C#[[D<]]B[[>C#<]]A[[B]]G4[[>E4<F#4A4>D4G4 G16F#16G1
6F#16EDD2."
709 音$(7,1)="%R5  @82 O4@V50    L4 Q7 R2F#B2.>GF#<A#BED>EDEF#<A#BA#B>C#D<A.G8F#
8E8D>DC#<[B[A2."
712 音$(7,2)="%L5  @84 O3@V53    L4 Q5 R2D8E8F#EDEF#2.A#B>C#<F#EDEF#EF#2&F#8G8E8
F#8DEF#BAGF#2."
715 音$(7,3)="%L15 @86 O2@V58    L4 Q4 R2B8>C#8DC#<B>C#DC#<B>C#DC#<B>C#DC#<B>C#D
C#<B>C#DC#<BGA<A>D<AD"
718 音$(8,0)="O4 R4B2&B]F#EF#>D2&D]<BA#B>E#2&E#]<BA#B>G#2&G#]A#BG#[A#F#BAGF#[E4.
DC#<B>C#DE<A#B4>G&F#E&DC#&<BB2.["
721 音$(8,1)="Q6 L8E4D4F#4B2&B]F#EF#B2&B]AG#AB2&B]AG#A[B4>D4C#4<B4.>DC#<BA#4>G2F
#2<B4B4A#4F#2."
724 音$(8,2)="O3 Q6 L8C#4<F#4>DEF#2&F#]DC#<B>F#4E4DC#<BAG#4]>E#4.]F#E#F#]E#4F#4E
4[F#4[[G2&GF#EF#A#B>[C#4<F#4G4F#4E4D2."
727 音$(8,3)="O2 C#4<B>B8>C#8DC#<B>C#DC#<B]>C#D]C#<B>C#]D<B[>C#DE[DC#D[EC#DE[F#<
F#B>[F#[[B]]]]"
730 ' 死亡 [HANDEL]----------------------------------------------
733 音$(9,1)="T80 @87@V9O3 L4 RRRRA2.>DF<B-2.>GEC<A2.>AF#D<B-G>F2EDC#<A>FD<B-AG>
GFEC<B-A>AGFB-AG#. L8 EDEC<B>C4<BAA2.R2."
736 音$(9,2)="@107T100@V5O3L4  E]E]E]ERR[<ARRRB-B-B-RRRA>CCRRR<B->D<BRRE>F<AGRRR
>DD<GRRR>EE<A>FFE"
739 音$(9,3)="@87T100@V6O2L4  G]G]G]GRR[[FRRRFFGRRRFAARRRDB-DRRA>C#C#DRRR<BDERRR
>C#<EF>DC<B"
742 音$(9,4)="@107T100@V7O2L4  A]A]A]ARR>[[DRRRDDCRRRDFDRRRGGFRREFF<B-RRR>G<G>CR
RR<A>ADF>D<G#"
745 音$(9,5)="@87T100@V8O2L4  C#C#]C#]C#RR[[DRRRDDERRRFFF#RRRGGG#RRA<AAB-RRRBB>C
RRRC#C#D>DDD. L8 C<BG#ADE4<E4A4"
748 '-------------------------------------------------------------
751 武器$(0)="おの":武器力(0)=1:武器$(1)="トリトンの三叉の鉾":武器力(1)=5:武器$(
2)="ヘルメスの剣" :武器力(2)=9:武器$(3)="アレスの剣":武器力(3)=14
754 武器$(4)="ポセイドンの三叉の鉾":武器力(4)=20:武器$(5)="ゼウスの杖":武器力(5)
=25:武器$(6)="ディオニュソスの杖":武器力(6)=29:武器$(7)="ガイアの斧":武器力(7)=3
3     :兜$(0)="革の兜":兜力(1)=3:兜$(1)="ハデスの帽子":兜力(1)=6
757 楯$(0)="アテナの楯":楯力(1)=3:楯$(1)="メドウサの楯":楯力(2)=6    :靴$(0)="革
の靴":靴力(1)=1:靴$(1)="タラリアの靴":靴力(1)=2     :鎧$(0)="コリュバンテスの鎧":
鎧力(0)=4:鎧$(1)="ヘパイストスの金の鎧":鎧力(1)=9
760 自武$="0":自鎧$="0":自楯$="0":自兜$="0":自靴$="0":己生=34:己生全=34
763 RESTORE 766:FOR N=0 TO 25:READ 敵$(N),敵体力(N),敵腕力(N),敵速度(N),敵防力(N
):NEXT N:ﾎﾞｽ=1
766 DATA "大蛇",7,2,1,1,"とうぞく",11,3,2,5,"ウルフ",14,2,4,3,"さんぞく",20,3,1,
5,"暴れ牛",50,4,1,9,"ひょう",34,4,4,9,"ケンタウロス",25,2,2,11,"いじわるニンフ",
23,3,6,3,"ディオニュソスの狂信者",36,4,7,11,"くま",63,5,2,18
769 DATA "獅子",80,6,4,16,"タルタロスの鬼",89,5,3,26,"リュムナデス",99,11,3,15,"
アマゾンの女戦士",99,3,2,45,"キュクロプス",205,12,1,9,"エリニュス",190,18,9,1,"
ギガース",400,15,1,12,"キメラ",57,55,1,1
772 DATA "エリュマントスの猪",35,4,2,6,"ゲリュオン",90,6,1,4,"ステュンパロスの怪
鳥",55,35,9,1,"ネメアの獅子",150,14,4,8,"ディオメデスの馬",157,16,3,19,"レルネの
沼のヒュドラ",200,40,1,18,"ｱﾏｿﾞﾝの女王ﾋｯﾎﾟﾘｭﾃ",99,75,7,77,"ケルベロス",600,90,1,
9
775 '********************  MAP-DATA設定  **********************
778 RESTORE 781:FOR Y=1 TO 13:READ W$:N=0:FOR X=1 TO 64:N=N+1:WO(X+11,Y)=ASC(MID
$(W$,N,1)):NEXT X,Y:RETURN
781 DATA ^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*ロロ^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
784 DATA ロ*,,,^,,,,,^,,,,,,,,,,,,,,^,^^^^^^^^^^^,,^^^^^^^^^^^^,,,,,,,,,,,,,,,,
787 DATA ロ^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,^,^,^^^^,,^^^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
790 DATA ^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,ロ^^^^^^^^^^^^,,^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
793 DATA ^^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,^^^^^^^^^^^^^^^,,,,,ロ,,,,,,,,,,,,,,,,,,
796 DATA ^,^^^^^^^^^^^^^^,,,,,,,,^,^^^^^^^^^^,^^,,,,,,,,ロ,,,,,,,,,,,,,,,,,,
799 DATA ^,^ロ,,,,,,,,,,^ロ*,,,,^^,*,^,^^^^^^^^^^^^^^^^,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
802 DATA ^^,^^,,,*,,,,*,,#,,,^^^ロ^^^^^^^^^^^^^^^^^,^^,,,,,,,,,,,,,,,,,,
805 DATA ^^^^^^,,,,,,,,,,*,^,^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^,,,,,,,,,,,,,,,,,
808 DATA ^^^^^^,^^,,,,^^ロ^^^^^^^^^^^^^#####^^^^^^^^^^^^^^^^,,,,,,,,,,,,,,,,,
811 DATA ^^^^^^^^^^,^^,^^^^^^^^^^^^^^^#GREECE#^^^^^^^^^^^,,^^^^^^^^^^^,,,,*,,,
814 DATA ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^#####^^^^^^^,^^^^,^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
817 DATA ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
```

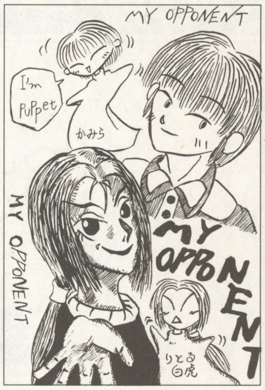
評…奥村印刷のやすきよコンビ復活!?(編)

by くれはＦＸ

評…♪パラッパラッパーパラッパラッパー♪(影)

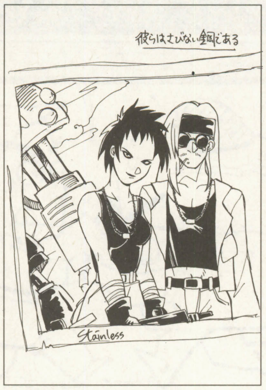
by ボディ★スペシャル

評…りとる白虎クンとかみらクンの合作ペンネームが…(編)



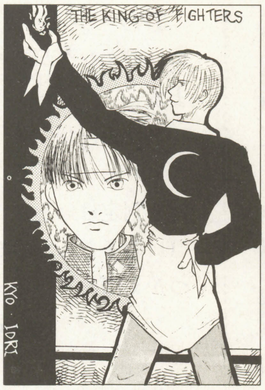
by SE・TSU・NA

評…オリジナル・イラストもみんな描いてね(つぐ美)



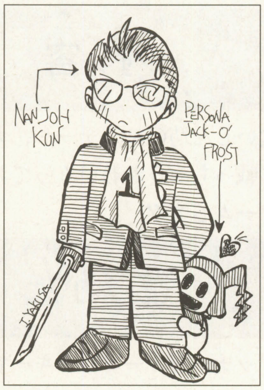
by 火々屋あきら

評…京さま～って、何で私が叫ばなきゃならないの(つぐ美)



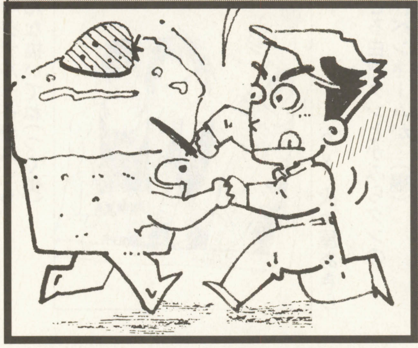
by 比呂

評…私と編くんとつぐ美ちゃんの合体キャラもブキミ(影)



by 八色一月

★なんでもかんでもポリゴン化というのは，ゲーム界にとって悪い方向だと思いませんか？(岩手県釜石市・鉄人坂井19才)……【編：一概に悪いとも言えませんが，立体になるならそれなりのアイデアや演出もほしいですね。影：2Dだって捨てたものじゃない！】



たしかにおかしなゲームだ

おかしなお菓子

桐岡　昭広

内　容

食いしん坊のプッチーが，大きなお菓子と戦っちゃうかわいくっておいしそうなゲームです!!

遊びかた

プッチーをカーソル・キーで上下に動かして，お菓子の玉に当たらないようにスペース・キーを押して食べるん玉を撃ってお菓子に当ててください。

食べるん玉がお菓子に当たると，お菓子のエネルギーが一つ減ります。お菓子のエネルギーがすべてなくなると，1ステージ・クリアです。

3ステージをクリアすると，ちっちゃなエンディングがあってゲーム終了になります。

プッチーがお菓子の玉に当たるとゲーム・オーバーです。あと，プッチーの当たり判定はいちばん下のところだけです（口のところ）ので，これをじょうずにつかえばお菓子の玉もよけることができます（このゲームはジョイスティック，パッドでも遊べます！）。

《第1表》変数表

X,Y	……………プッチーの座標
T,G	……………お菓子の座標
MX,MY	………食べるん玉の座標
M,J	……………お菓子の玉①の座標
D,N	……………お菓子の玉②の座標
Q,F	……………お菓子の玉③の座標
Z	……………お菓子のエネルギー
S	……………ステージ

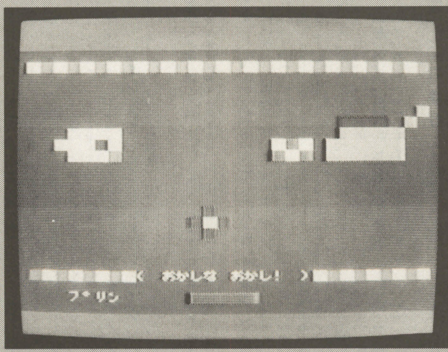
最後に

このゲームのキャラクターは，すべてノーマル・キャラクターです。動きがおそくなっちゃったけどゆるしてください。

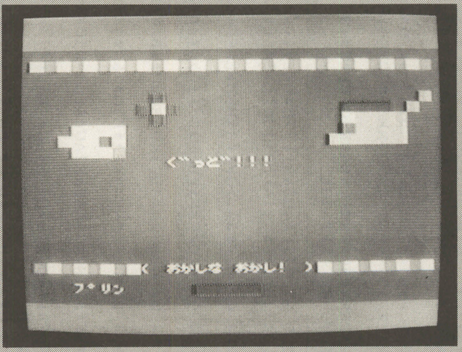
CHECKER FLAG

Dr.D：お菓子を食べるためにお菓子と戦うおかしなゲームじゃ。ボスしか出ないシューティング・ゲームみたいな感じだな。

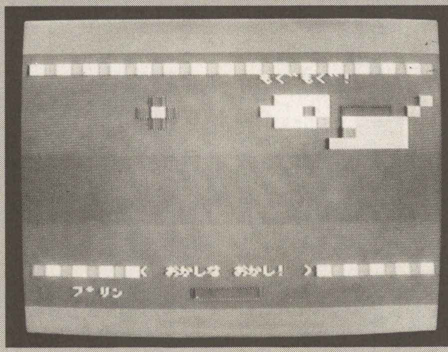
編：相手が食べ物だと，なんだか戦闘意欲が湧かないですねぇ。



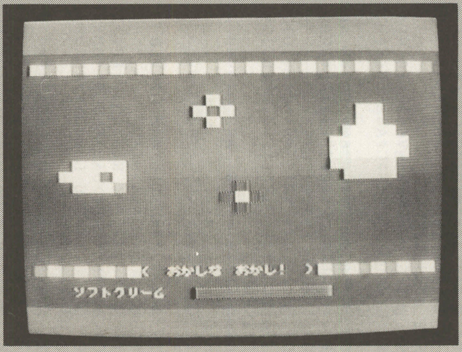
◀《写真1》なぜか敵はプリン。攻撃してやっつけよう



▶《写真2》下のバーが相手のエネルギー。なくなるまでひたすら攻撃するのだ



◀《写真3》やっつけると相手を食べてしまいます



▶《写真4》2面はソフトクリームが相手。3面以降は自分の目で確かめよう

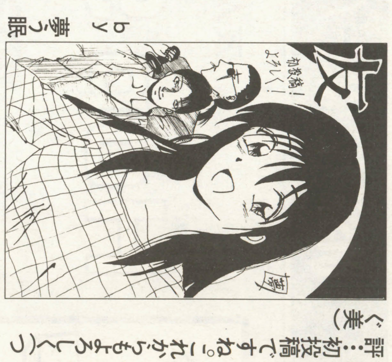
★BASICを始めて半年ぐらいになります。BM特選プログラム・コーナーは大変勉強になります。自分もいつか応募したいと思います!!（熊本市・木村隆文20才）……【編：ベーマガではそんな読者を応援しています。めざすはゲーム・プログラマー！】

『おかしなお菓子』のプログラム・リスト

```
10 '●●● おかしな おかし! 1996.12.20 by くるくるちょびん.AKIHIRO KIRIOKA ●●●
20 '●●● しょきせってい ●●●
30 SCREEN1,0,0:COLOR15,4,5:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:VPOKE8199,&H22:VPOKE8208,&HF
F:VPOKE8203,&HDD:VPOKE8204,&HFF:S=1:GOSUB730
40 LOCATE2,17:PRINT" Z すぺーす を おして いただきまーす! Z":IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN40ELSEC
LS
50 X=2:Y=10:T=22:G=7:M=20:J=12:D=20:N=4:Q=20:F=15:R=RND(-TIME):VPOKE8199,&H22:VP
OKE8208,&HFF:VPOKE8203,&HDD:VPOKE8204,&HFF
60 IFS=1THENVPOKE8200,&HAA:VPOKE8201,&H66:VPOKE8202,&HEE
70 IFS=2ORS=3THENVPOKE8200,&HAA:VPOKE8201,&H66:VPOKE8202,&HFF
80 PLAY"V14O4S1M7000L16GEGAGFEC2","V14O7S1M7000L16GEGAGFEC2":LOCATE0,1:PRINT"eZe
ZeZeZeZeZeZeZeZeZeZeZeZeZ":LOCATE0,20:PRINT"ZeZeZeZe( おかしな おかし! )eZeZeZeZe";
90 IFS=1THENU=16:V=22:LOCATE3,22:PRINT"プリン":LOCATE12,22:PRINT"88888";
100 IFS=2THENU=21:V=22:LOCATE3,22:PRINT"ソフトクリーム":LOCATE12,22:PRINT"888888888";
110 IFS=3THENU=26:V=22:LOCATE3,22:PRINT"ショートケーキ":LOCATE12,22:PRINT"8888888888888
88";
120 '●●● めいん ●●●
130 IFS=1THENGOSUB640ELSEIFS=2THENGOSUB670ELSEIFS=3THENGOSUB700
140 LOCATEX,Y-1:PRINT"      ":LOCATEX,Y+3:PRINT"      ":LOCATEX,Y:PRINT" ●●●●":LOC
ATEX,Y+1:PRINT"●●● ●":LOCATEX,Y+2:PRINT" ●●Z"
150 K=STICK(0)+STICK(1):IFSTRIG(0)+STRIG(1)ANDB=0THENGOSUB270
160 IFB=1THENGOSUB240
170 IFK=1THENY=Y-1ELSEIFK=5THENY=Y+1
180 IFY<3THENY=3ELSEIFY>15THENY=15
190 GOSUB290:V=INT(RND(1)*3+1):IFV=1THENG=G-1ELSEIFV=2THENG=G+1
200 IFG<3THENG=3ELSEIFG>12THENG=12
210 IFVPEEK(6144+T+(G+2)*32)=56THENGOSUB440ELSEIFVPEEK(6144+T+(G+3)*32)=56THENGO
SUB440ELSEIFVPEEK(6144+T+(G+4)*32)=56THENGOSUB440
220 GOTO130
230 '●●● じぶんの たま ●●●
240 MX=MX+3:LOCATEMX+1,MY+2:PRINT"   e8e":LOCATEMX+1,MY+3:PRINT"   8e8"
250 IFMX>21THENB=0:LOCATEMX+3,MY+2:PRINT"     ":LOCATEMX+3,MY+3:PRINT"     "
260 RETURN
270 MX=X:MY=Y:B=1:PLAY"V15S1M7000O4L32CDEG","V15S1M7000O5L32CDEG":RETURN
280 '●●● どのおかし の こうげき ? ●●●
290 IFS=1THENGOSUB320ELSEIFS=2THENGOSUB320:GOSUB360ELSEIFS=3THENGOSUB320:GOSUB36
0:GOSUB400
300 RETURN
310 '●●● てきの たま 1 ●●●
320 LOCATEM-2,J :PRINT" H    ":LOCATEM-2,J+1:PRINT"HEH    ":LOCATEM-2,J+2:PRINT" H
  ":M=M-2:IFVPEEK(6144+M+J*32)=133THEN540
330 IFM<1THENLOCATEM,J:PRINT"          ":LOCATEM,J+1:PRINT"          ":LOCATETM,J+2:PR
INT"         ":M=20:J=INT(RND(1)*16+2):PLAY"V14O3L6S1M7000C","V14O6L6S1M7000C"
340 RETURN
350 '●●● てきの たま 2 ●●●
360 LOCATED-2,N :PRINT" E    ":LOCATED-2,N+1:PRINT"EHE    ":LOCATED-2,N+2:PRINT" E
  ":D=D-3:IFVPEEK(6144+D+N*32)=133THEN540
370 IFD<3THENLOCATED,N:PRINT"          ":LOCATED,N+1:PRINT"          ":LOCATED,N+2:PRI
NT"         ":D=20:N=INT(RND(1)*16+2):PLAY"V14O3S1M7000D6","V14O6S1M7000D6"
380 RETURN
390 '●●● てきの たま 3 ●●●
400 LOCATEQ-2,F :PRINT" T     ":LOCATEQ-2,F+1:PRINT"THT     ":LOCATEQ-2,F+2:PRINT"
 T    ":Q=Q-3:IFVPEEK(6144+Q+F*32)=133THEN540
410 IFQ<3THENLOCATEQ,F:PRINT"          ":LOCATEQ,F+1:PRINT"          ":LOCATEQ,F+2:PRI
NT"         ":Q=20:F=INT(RND(1)*16+2):PLAY"V14O3S1M7000E6","V14O6S1M7000E6"
420 RETURN
430 '●●● たまが おかしにあたった ●●●
440 PLAY"V15O3L32FEDC","V15O5L32FEDC":B=0:LOCATEMX,MY+2:PRINT"          ":LOCATEMX,M
Y+3:PRINT"          "
450 LOCATEU,22:PRINT"H":U=U-1:Z=Z+1:IFS=1ANDZ=5THEN480ELSEIFS=2ANDZ=10THEN480ELS
EIFS=3ANDZ=15THEN480
460 RETURN
470 '●●● おかし やっつけた! ●●●
480 LOCATE9,10:PRINT" ぐっど!!! ":PLAY"V14O4S1M7000L16CCEEGEGO5C2","V14O7S1M7000L
16CCEEGEGO8C2":FORI=0TO3500:NEXT:LOCATE10,10:PRINT"          "
490 LOCATEX,Y-1:PRINT"      ":LOCATEX,Y  :PRINT"      ":LOCATEX,Y+1:PRINT"      ":L
OCATEX,Y+2:PRINT"      ":LOCATEX,Y+3:PRINT"      ":X=T:Y=G
500 LOCATEX-5,Y+1:PRINT" ●●●●":LOCATEX-5,Y+2:PRINT"●●● ●":LOCATEX-5,Y+3:PRINT" ●
●●Z":LOCATEX-5,Y-1:PRINT"もぐもぐ!"
510 FORI=1TO10:PLAY"V15O4S1M7000L16CG","V15O6S1M7000L16CG":NEXT:FORI=0TO3800:NEX
T:FORI=2TO19:LOCATE22,I:PRINT"          ":NEXT
520 LOCATEX-5,Y-1:PRINT"ごちそうさまー!!":PLAY"V14O4S1M7000L16CEG8GO5C2","V14O7S1M7000
L16CEG8GO8C2":S=S+1:Z=0:IFS=4THEN570ELSEFORI=0TO3800:NEXT:CLS:GOTO50
530 '●●● げーむ おーばー ●●●
540 FORI=0TO100:NEXT:PLAY"V15O4S1M900L32BGBGBBBB","V15O6S1M900L32GBGBGGGG":LOCAT
EX,Y-1:PRINT"          ":LOCATEX,Y:PRINT"  Z Z    ":LOCATEX,Y+1:PRINT"    Z     "
550 LOCATEX,Y+2:PRINT"  Z Z    ":LOCATEX,Y+3:PRINT"          ":FORI=0TO3000:NEXT:
FORI=2TO19:LOCATE0,I:PRINT"                              ":NEXT
560 PLAY"V14O4S1M7000L16GGFFFEEGAGGO5C2","V14O7S1M7000L16GGFFFEEGAGGO8C2":LOCATE
8,10:PRINT"Z げーむ おーばー! Z":FORI=0TO5500:NEXT:RUN
570 '●●● 3すてーじ くりあ! ●●●
580 FORI=0TO4000:NEXT:FORI=2TO19:LOCATE0,I:PRINT"                              "
:NEXT:LOCATE5,5:PRINT"Z やったねっ、3すてーじ くりあっ!! Z"
590 LOCATE12,11:PRINT"e●●●●":LOCATE12,12:PRINT"●へ●へ●":LOCATE12,13:PRINT"eeZee"
600 FORI=1TO5:PLAY"V14O4S1M7000L16GEGAGFEFEFGAEDC","V14O7S1M7000L16GEGAGFEFEFGAE
DC":NEXT:PLAY"V14O4S1M7000GEEEAGFEC1","V14O7S1M7000GEEEAGFEC1"
610 LOCATE9,16:PRINT"Z じっえんどっ! Z":FORI=0TO12500:NEXT:RUN
620 '●●● おかし せってい ●●●
630 '●●● プリン ! ●●●
640 LOCATET,G:PRINT"       P":LOCATET,G+1:PRINT" HHHH P ":LOCATET,G+2:PRINT" AAA
AP   ":LOCATET,G+3:PRINT"AAAAAA   ":LOCATET,G+4:PRINT"AAAAAA   "
650 LOCATET,G-1:PRINT"          ":LOCATET,G+5:PRINT"          ":RETURN
660 '●●● ソフトクリーム ! ●●●
670 LOCATET,G:PRINT"  PP     ":LOCATET,G+1:PRINT" PPPP    ":LOCATET,G+2:PRINT"PPPP
PP   ":LOCATET,G+3:PRINT"PPPPPP   ":LOCATET,G+4:PRINT"AAAAAA   "
680 LOCATET,G+5:PRINT" AAAA     ":LOCATET,G+6:PRINT" AAAA     ":LOCATET,G-1:PRINT"
   ":LOCATET,G+7:PRINT"          ":RETURN
690 '●●● ショート ケーキ! ●●●
700 LOCATET,G:PRINT"   PHPP ":LOCATET,G+1:PRINT"  PHHHP ":LOCATET,G+2:PRINT" PPH
HHP ":LOCATET,G+3:PRINT"PPPPPPP ":LOCATET,G+4:PRINT"AHAHAHA "
710 LOCATET,G+5:PRINT"PPPPPPP ":LOCATET,G-1:PRINT"          ":LOCATET,G+6:PRINT"
   ":RETURN
720 '●●● タイトル ●●●
730 LOCATE8,5:PRINT"ZeZeZeZeZeZeZ":LOCATE8,6:PRINT"e8888888888e":LOCATE8,7:PRIN
T"Z8おかしな8おかし!8Z":LOCATE8,8:PRINT"e8888888888e":LOCATE8,9:PRINT"ZeZeZeZeZeZeZ":R
ETURN
```

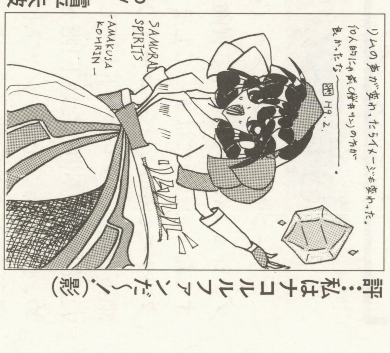
評…C++とイブキのとり合わせ?(編)

by 模写小僧



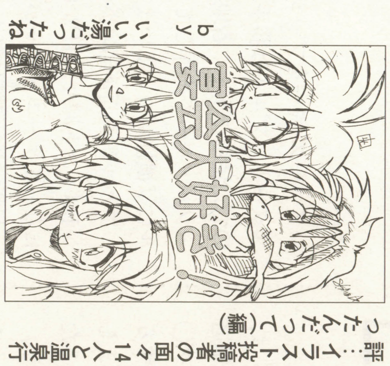
評…初投稿ですね。これからもよろしく(つぐ美)

by 夢う眠



評…私はナコルルファンだ〜!(影)

by 霜平矢波

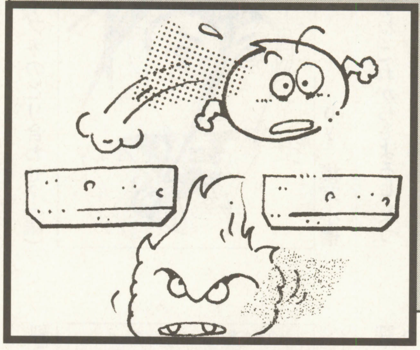


評…イラスト投稿者の面々14人と温泉行ったんだって(編)

by いい湯だったね

★前にもOFで言われていた。そして何も変わってない愛読者カード……。根元があと2cm長ければいいのに。(熊本県牛深市・飯尾竹志18才)……【影:だからぁ,何度も言っているように,苦労してきれいにハガキが切り取れたときの喜びが大きいんじゃないか。】

MSX/2/2+/turboR用



友人とタイム・アタックだ！

Hop Step Slime（ホップ ステップ スライム）

ELECTRIC SHEEP SOFT

STORY

グリーンスライムのプルル（安直）は，ダンジョンに侵入してくる冒険者を撃退するためのわなにはまってしまい，グ○ターデモンやレ○バーロードの徘徊（はいかい）する地下10階へとテレポートしてしまいました。そこで住み慣れた地下1階へと帰るため，ダンジョンを貫くシャフトの中を，得意のジャンプを使ってのぼってゆくことにしました。しかし，シャフトの底からは，地下777階から吹き上げる地獄の業（ごう）火（か）が迫ってくるではありませんか……。まさに灰と隣あわせ……。

操作方法&遊びかた

プログラムを立ち上げるとタイトル画面が現れます。その画面中でプルルのHP（ヒットポイント）を調整することができます。カーソル・キーを左右に操作して，数値をお好みの値に増減させてください。

スペース・キーをプッシュしてゲーム・スタート。プルルは勝手にジャンプするので，足場にうまく着地できるようにカーソル・キーで操作してください。プルルには慣性がついています。

プルルが画面下部の炎に触れると，HPが1ポイント減り，HPが0になると，“灰”になってゲーム・オーバーです。

目指す地下1階は500ライン上にあります。プルルの現在地は，画面左のゲージ（ポジション・インジケーター）に示されています。

ゲームをクリアすると，クリアに要した時間が表示されるので，友人などと最短クリアタイムを競ってみてください。もちろん1人で黙々とトライしても超OKっす。

プレイ中は，スペース・キーを押すことでポーズがかけられます。解除はカーソル・キーの[↑]キーです。

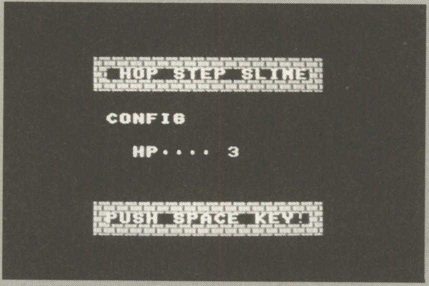
ゲーム・オーバー，クリア後は，カーソル・キーの[↑]キーを押すことでタイトル画面にもどれます。

プログラムについて

ALL BASICです。プルルのジャンプは，背景を上下にスクロールさせることで表現しています。慣性は座標用変数と

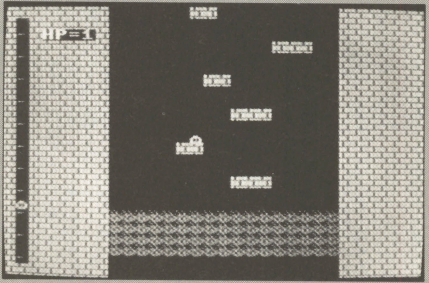
《第1表》変数表

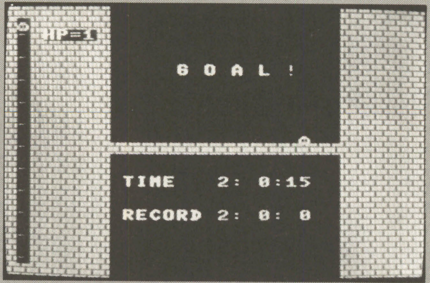
PX	……………プルルのX座標
ZX	……………慣性用X座標増分
JP	……………プルルの状態判定用
L	……………スクロールカウンター
SP	……………スプライト表示番号
CO	……………スプライト表示色
JM	……………プルルのジャンプ力
HP	……………プルルの耐久力（たいきゅうりょく）
VI・V2	…………VPEEK・当たり判定用
T(0)	…………クリアタイム
T(1)	…………レコードタイム
I・J	……………FORループ用汎用変数
C・D	…………足場表示判定用変数
SX	……………足場表示用X座標



▲《写真1》タイトルです。HPが調節できます

▼《写真2》下から炎がせまってくる！ジャンプしろ！





▲《写真3》無事最上階に到着。タイムが表示されます

★最近この本を買い始めましたが，'89年ごろにもあったのには驚きました。「マイコンBASICマガジン」はいったいいつ頃，創刊されたのですか？（学校のコンピュータ室で見つけてビックリ!!）（千葉県鎌ケ谷市・石川泰弘16才）……【編：昭和57年7月創刊です。】

『Hop Step Slime』のプログラム・リスト

```
100 '● SETTING ●
110 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH17:DEFINTA-Z:DEFFNA(X)=VPEEK(6528+X¥8)
120 RN=RND(-TIME):T(1)=7200:ON STRIG GOSUB640:GOSUB690
130 '● TITLE & CONFIG ●
140 A$=STRING$(18,"a"):LOCATE0,4:PRINTA$+" HOP STEP SLIME"+A$
150 LOCATE0,17:PRINTA$+"PUSH SPACE KEY!"+A$
160 LOCATE1,9:PRINT"CONFIG":LOCATE3,12:PRINT"HP････":HP=3
170 FORI=0TO1:S=STICK(0):IFS=0THENSF=0:GOTO190
180 IFSF=0THENSF=1:HP=HP-(S=3ANDHP<9)+(S=7ANDHP>1)
190 LOCATE9,12:PRINTHP:I=-STRIG(0):NEXT
200 A$=CHR$(11)+CHR$(27)+"L":B$=STRING$(17,"*"):T$(0)="TIME  ":T$(1)="RECORD"
210 '● READY ●
220 PX=128:ZX=0:JP=1:L=0:SP=0:CO=3
230 FORI=6144TO6911:VPOKEI,97:NEXT
240 FORI=0TO30:LOCATE0,22:PRINTSPACE$(17)
250 J=IMOD3:IFJ=0THENLOCATE7,21:PRINT"aaa":NEXTELSENEXT
260 FORI=0TO10:H=6177+I*64:VPOKEH,32:VPOKEH+32,45:NEXT
270 FORI=1TO3:A=ASC(MID$("HP=",I,1)):VPOKE6210+I,A:NEXT:VPOKE6214,48+HP
280 PUTSPRITE0,(128,88),3,0:PUTSPRITE1,(8,168),3,0
290 PLAY"V15O5L14ERERERB4":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:STRIG(0)ON:TIME=0
300 '● MAIN ●
310 ST=STICK(0):ZX=ZX-(ST=3ANDZX<5)+(ST=7ANDZX>-5)
320 QX=PX+ZX:IFQX<66ORQX>190THENZX=-ZX
330 PX=PX+ZX:PUTSPRITE0,(PX,88),CO,SP
340 O=LMOD50:IFO=0THENP=L¥50:Q=168-P*16:PUTSPRITE1,(8,Q),3,0
350 ONJPGOTO370,400,440
360 '● JUMP ●
370 V1=FNA(PX):V2=FNA(PX+7):IFV1=97ORV2=97THENJM=9:JP=2:C=0:SP=1:GOTO310
380 JP=3:SP=0:GOTO310
390 '● UP SCROLL ●
400 PRINTA$:L=L+1:C=C+1:IFC>JMTHENJP=3:SP=0
410 D=CMOD3:IFD>0THEN310
420 K=1-K:D$=MID$("aaa",1,2+K):SX=RND(1)*13+1:LOCATESX,0:PRINTD$:GOTO310
430 '● DOWN SCROLL ●
440 L=L-1:LOCATE0,22:PRINTB$
450 V1=FNA(PX):V2=FNA(PX+7)
460 IFV1=97ORV2=97THENPLAY"V15L16O7CE":JP=1:SP=0:CO=3:GOTO530
470 IFV1=32THEN310
480 '● FIRE!! ●
490 JM=18:JP=2:C=0:SP=2:CO=8:HP=HP-1:VPOKE6214,48+HP
500 IFHPTHENPLAY"S10M9O8L10GC":GOTO400
510 PUTSPRITE0,(PX,88),8,2:PLAY"V13L14O4GDFE8DC4":STRIG(0)OFF:GOTO620
520 '● GOAL ●
530 IF L<500 THEN 310 ELSE STRIG(0)OFF:PLAY"V15L16O6CEF8G4A2"
540 FORI=0TO33:LOCATE0,0:PRINTA$
550 IF I=22 THEN PRINT STRING$(17,"a"):NEXT ELSE NEXT
560 FORI=1TO9:M$=MID$("G O A L !",I,1)
570 LOCATE4+I,5:PRINTM$:FORJ=0TO200:NEXTJ,I
580 '● TIME ●
590 T(0)=TIME:T(1)=T(1)-(T(0)-T(1))*(T(0)<T(1))
600 FORI=0TO1:O=(T(I)¥3600)MOD60:P=(T(I)¥60)MOD60:Q=T(I)MOD60
610 LOCATE1,15+I*3:PRINTUSING"@##:##:##";T$(I),O,P,Q:NEXT
620 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT:CLS:GOTO140
630 '● PAUSE SUB ●
640 TM=TIME:STRIG(0)OFF:BEEP
650 FORI=1TO5:A=ASC(MID$("PAUSE",I,1)):VPOKE6233+I,A:NEXT
660 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:BEEP
670 FORI=1TO5:VPOKE6233+I,97:NEXT:TIME=TM:STRIG(0)ON:RETURN
680 '● V-SETTING ●
690 LOCATE2,5:PRINT"NOW SETTING!"
700 FORI=0TO2:READA$:A=14336+I*8:FORJ=0TO7
710 VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
720 FORI=0TO1:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
730 FORI=48TO90:FORJ=0TO7:A=I*8+J:V=VPEEK(A)
740 V=VAND248ORV¥2AND124:VPOKEA,V:NEXTJ,I
750 FORI=0TO3:READA,B:VPOKEA,B:NEXT
760 CLS:RETURN
770 '● GRP DATA ●
780 DATA 0000387CD6D6FE7C,3854D6FEFE7C7C38,90B87D55D6FE7C3A
790 DATA 97,DFDF00FBFBFB00DF,42,90482D7EB3ED6F3E
800 DATA 8197,129,8198,49,8199,49,8204,228
810 '
820 '● 1996 ELECTRIC SHEEP SOFT ●
830 '
```

速度用変数を設けて発生させています。

改造のポイント

340行を削除(さくじょ)もしくはREMをつけて無効化するとハイスピード・モードです(ポジションインジケーターは無効)。

開発後記

なぜVer2.0かというと，日の目を見なかったVer1.0があるからです。バージョンを重ねただけで改良が施されていますから，結構イケてると思うのですが……。

★参考にしたもの

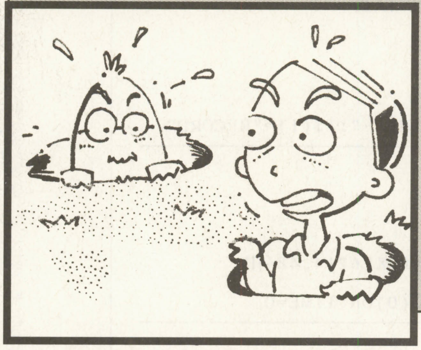
・BASICマガジンの各号
・MSX-FANの各号

CHECKER FLAG

Dr.D：ジャンプしてどれだけ速くのぼることができるかを競うゲームじゃ。単純じゃが燃えるのう。
影：下に落ちると主人公が炎につつまれてすごく熱そう。まさにプレイヤーも主人公も「燃える」ゲームなのだ。

★表紙が，ゴチャゴチャなので，ベーマガということがすぐわかります!!(岐阜県高山市・MIXERたもん15才)……【編：これってよろこんでいいのかどうかむずかしい問題ですね。影：ベーマガの象徴は，文字の多い表紙とこの私だからね。ぐははは。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-日本語BASIC V2モード)用



移植版

あの名作が88に移植!!

もぐらとおっさん88

マイクロはげちゃびん

プログラム動作環境

PC-8801全機種対応!（V2モードではマウスを使用できます）

88版「モグラとおっさん」では，アナログ・テンキーという操作方法を採用しましたので，V1モードのかたや，V2モードでマウスを持ってないかたでも遊べます（マウスはMSX用でも使えます)。

アナログ・テンキーとは，テンキー全体で，微妙かつダイナミックな操作をしてしまおうという，とてつもなくアホらしい…入力手段です。

アナログ・テンキーの使いかた

まず，テンキーの上に右手をでーんとのっけます(手の平でテンキーを覆う)。

ポインタの進みたい方向に手の平を傾けます（押したキーの位置や量で，移動方向・移動量を求めます)。

かなり難しいので，とりあえず慣れてください。

遊びかた

タイトル画面が出たら，Zキーかマウスの右ボタンでスピード設定，Xキーかマウスの左ボタンでスタートします。

ゲームがはじまったら，マウスかテンキーでハンマーを動かし，マウスのボタンかZ・Xキーで，もぐらをたたいてやってください。もぐらを，1発で複数たたくと高得点を稼ぐことができます。1匹で1点ですが，2匹同時で5点，3匹同時で25点，4匹同時で125点!も稼げます。

もぐらの他に，おっさんと影さんもいます。おっさんは，3回たたくとそのままゲーム・オーバーとなります（たたくごとに色が変わります)。飛び入り参加の影さんは，たたくと88点もらえます（ちょっと素早い)。

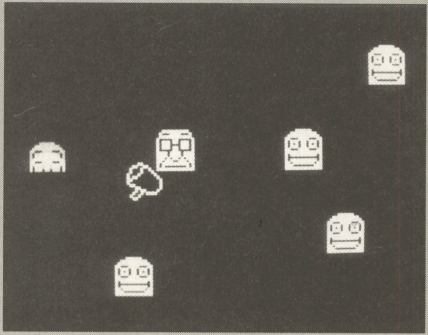
CHECKER FLAG

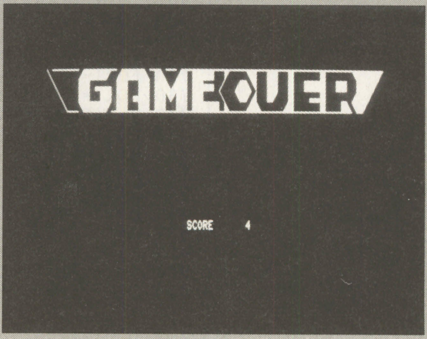
Dr.D：本来ならばそのままの移植では掲載せんのじゃが，アナログ・テンキー・システムのすばらしさに感動してつい載せてしまった（笑)。

編：最近ではここまでマシン語を扱える人もめっきり減ってしまいましたねぇ〜。

▲《写真1》テキスト・グラフィックのタイトル

▼《写真2》もぐらとおっさんを見極めて叩け!





▲《写真3》おっさんを叩きすぎるとゲーム・オーバー

★C言語特集につられて，久々に買った。3年ぶりなのか忘れたが，OFが新鮮に感じた。年令層があがったのは気のせいか?!(千葉県市原市・K2SHADOW17才)……【影：子供から大人まで楽しめるのがベーマガのよいところ。プログラマーをめざす人必読!】

プログラムについて

プログラムは，マウス・ドライバとゲーム本体の二つにわかれています。これは，誰でもゲームやツール等に，マウス制御を簡単に組み込めるようにするため，分けています。したがって，マウス・ドライバ部分の使用（解析）は自由です。

マウス・ドライバの利用法

マウス・ドライバ・プログラムは，BASICシステムの影響を及ぼさない場所に常駐します。

ーマシン語を置く場所ー

（MKDRV.BIN）

&HC000～&HC2FA…ドライバ転送プログラム，電源を入れて実行したら用なし。

（転送後）

&H7E00～&H7FFC…ドライバ本体（0.5kBギリギリ）

&HF220～&HF2EA…ドライバとユーザー・プログラム間の仲介役

マウスの入力情報は，マウス・ドライバーを利用し，BASICまたはマシン語上から得ることができます（**第1表**参照）。

BASICのみの利用なら，拡張命令を使用するだけで暴走することはありません（ただし，ドライバ・プログラムの打ち間違いに注意！）。

おわりに

予想してたよりプログラムが長くなってしまいました。すまんのぉ～。

ドライバ・プログラムは，何度も作り直して今の形となったんですが，初期（'96年 12月上旬）の頃はすごかったんですよ。なんせCALL文で今回の拡張命令（ISETやSTATUS）と同じことをしてたんです。下手すると暴走する恐れがあるため，BASICコマンドと同じように扱える拡張命令を使用したわけで…。

★参考にしたもの

・PC8801シリーズ・マシン語マスターバイブル…日高　徹著／小学館

・PC8801/mkIIわかるマシン語テクニック…長山　徹著／啓学出版

《リスト1》『もぐらとおっさん』のマウス（アナログ・テンキー）のドライバー作成リスト

```
10 ' ｱﾅﾛｸﾞﾃﾝｷｰ(ﾏｳｽ)ﾄﾞﾗｲﾊﾞｰ  Programmed by ﾏｲｸﾛ ﾊｹﾞﾁｬﾋﾞﾝ 1997.
100 CLEAR ,&HBFFF:PTR=&HC000:LI=10000
110 FOR I=0 TO 23
120     READ A$,CK$:CK=VAL("&H"+CK$):S=0
130     FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):S=S+A
140     POKE PTR,A:PTR=PTR+1
150     NEXT
160     IF (S AND 255)<>CK THEN PRINT "ERROR!! LINE=";LI:BEEP:END
170     LI=LI+10
180 NEXT
190 BSAVE "MKDRV.BIN",&HC000,&H2FB
9000 '●●●●●.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.CK
10000 DATA 2133C01120F201CB00EDB0DB70F53E7ED37021FEC011008001FD01EDB0F1D370,1F
10010 DATA 1120F221ABEE7323721123F221B1EE732372C9C33DF2C359F2C381F2C3A2F2C3,EC
10020 DATA BBF2C90000000000000000000000003CDA3183233F24D44CF2C696023CDA318,58
10030 DATA 3234F2CDDAF2CD0080C3E5F2CDB113ED5B41ECED5373F2CDB113ED5B41ECED53,C9
10040 DATA 76F2CDB11311000010000CDDAF2CD0380C3E5F2F32A02F322A4F2212CF22202,BB
10050 DATA F32A04F322AAF2210EE82204F33E03D3E4D3E6FBC9F32100002202F321000022,E5
10060 DATA 04F33AC3E6D3E43A0EEFD3E6FBC9F3F5E5D5C5CDDAF2CD0680CDE5F2C1D1E13A,E9
10070 DATA 35F23C3235F23E03D3E4F1FBC9F3DB7032E6F23E7ED370C93E00D370FBC9C30C,8D
```

《第1表》マウスの入力情報の例

BASICのばあい……

```
10  'NEW CMD                        'V2モードで音を使う場合
20  CLEAR ,&HBFFF                   'マシン語領域確保(&HC000～)
30  BLOAD "MKDRV. BIN", R           'マウスドライバ読み込み実行
40  CLS
50  DEFINT A-Z                      '変数の整数化
60  ISET 3,1                        'テンキー・マウスのスピード設定
70  X=0                             'マウスの移動量(X)
80  Y=0                             'マウスの移動量(Y)
90  B=0                             'ボタン情報
100 WHILE INKEY$<  >CHR$(27)        'ESCキーが押されるまで
110     STATUS(X)(Y)(B)             '入力情報をGET
120 LOCATE 0, 0
130 PRINT USING "(####.##:####.##)#"; X/256; Y/256; B
140 WEND
150 KC=&H35D9 : CALL KC             'キーバッファクリア(ワンテク)
160 END
```

固定小数点……小数を 2^8 倍にし，その数を整数として扱う方法です（別に 2^8 じゃなくてもよい）。
わかりやすく言えば，0.5を表現したいなら100倍して50とする。

$2*0.5=1$

$2*50/100=1$

あるスジの情報で，セガサターンのBASICにこの固定小数点型があるらしい……

マシン語のばあい……

0F226H………割り込み開始処理

0F229H………割り込み終了処理

0F235H………1/60秒カウンタ

0F236H………マウスの移動量(X)
24bit(3byte)固定小数点(16bit. 8bit)

0F239H………マウスの移動量(Y)
24bit(3byte)固定小数点(16bit. 8bit)

0F23CH………マウスのボタン情報

プログラムの作りかた

I）プログラムのはじめに，割り込みを開始する(CALL. 0F226H)。

II）割り込みがかかると，0F236H～0F23CH(1/60秒カウンタからマウスのボタン情報まで)に勝手に情報が入ります。(1/60秒間隔)

III）プログラムを終わらせる前に，割り込みを終了する(CALL 0F229H)。

IV）BASICへ………

★ベーマガは何人で読むのが普通なんですか？（ちなみにオレは1人…）。（東京都江戸川区・**尾野田信16才**）……【**編**：1人でも何人でも楽しめるのがベーマガのよいところ。家族みんなでも楽しめます。友達にも見せてあげて，ベーマガを広めてね！】

```
10080 DATA 80C33780C35C80C90000E5F3DB71F53EFFD3713AD7794FF1D37179FE343E0038,2B
10090 DATA 013C3232F2B7280A3E07D344DB45E63FD345E1FBC9E5D5C5CD0680C1D12A41EC,95
10100 DATA 3A3CF277233600EBED5B36F2732372C5E1ED5B39F2732372E1C93A32F2B7CADC,21
10110 DATA 80CDA781CDB981CDB9813E0ED344DB45E60F0707070767CDB081CDB9813E0ED3,A2
10120 DATA 44DB45E60FB4ED44CD98813236F2793237F2CDA781CDB9813E0ED344DB45E60F,C6
10130 DATA 0707070767CDB081CDB9813E0ED344DB45E60FB4ED44CD98813239F279323AF2,FF
10140 DATA 3E0FD344DB45E603323CF2EE032A36F2B5B42A39F2B5B4C2668121CD81CD7F81,1C
10150 DATA 7AED443237F2323AF2CD7F813A37F2823237F23A3AF292323AF2CD7F813A3AF2,FA
10160 DATA 82323AF23A37F2923237F2CD7F813A3AF282323AF23A37F2823237F2CD7F813A,8A
10170 DATA 37F2923237F2CD7F813A37F2823237F2CD7F813A3AF292323AF2CD7F813A3AF2,79
10180 DATA 82CD92813239F279323AF23A37F2CD92813236F2793237F2DB05E605571FB2E6,E0
10190 DATA 03323CF23A37F2E68028023EFF3238F23A3AF2E68028023EFF323BF2C9160046,A6
10200 DATA 234E23ED78A620043E0482572310F2C9473A33F21804473A34F2B748C847AFCB,BD
10210 DATA 291F10FBC93E0CD3403E4CD340C93E4CD3403E0CD340C9C50605F5F110FCDB6E,AD
10220 DATA 0738060606F5F110FCC1C90308010A080080030A200A400104030002000l0120,0E
10230 DATA 0301100140018002001000200200400108020101010202000400080000000000,68
10240 '
10250 '●●●● ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｦ ｳﾁｺﾝﾀﾞﾗ ｶﾅﾗｽﾞ SAVE!!
```

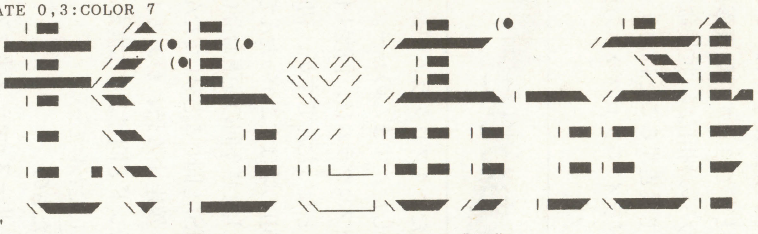
《リスト2》『もぐらとおっさん』のマシン語プログラム作成リスト

```
100 CLEAR ,&HB8FF:ADR=&HB900:LI=10000
110 FOR I=0 TO 52
120     READ A$,CK$:S=0:CK=VAL("&h"+CK$)
130     FOR J=0 TO 31
140         A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):S=S+A:POKE ADR,A:ADR=ADR+1
150     NEXT J
160     IF (S AND 255)<>CK THEN PRINT "ERROR!! LINE=";LI:BEEP:END
170     LI=LI+10
180 NEXT I
190 BSAVE "M&O88.BIN",&HB900,&H543
200 BSAVE "CHRDT.BIN",&HB900+32*43,320
8000 '
8010 ' MACHINE ｺﾞｰ ｺﾞｰ ﾚｯﾂﾗ ｺﾞｰ
9000 '●●●●●.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.CK
10000 DATA C385BD2190F41150000E1806143680232310FA190D20F42191F4117800061977,50
10010 DATA 1910FCC921C8F3112800AF0E180650772310FC190D20F6C92140C11141C10180,8F
10020 DATA 073600EDB0C9CD7FBA3A35F2FE0138F6AF3235F2C92140C11140F43E1806000E,D9
10030 DATA 50EDB00E28EB09EB3D20F4C9DD2153BE060FC5DD7E00B72824DD7E04B7281EF5,B4
10040 DATA DD7E018787876FDD7E02878767CD69BAF1FE042005CDA6B91803CDE7B9110900,08
10050 DATA C1DD1910CDC911510019DD7E083DE5212FBE87875F160019E5FDE1E1014F03E5,E3
10060 DATA FD7E00FD231107BE8787835F3001141A7713231A13777806000947lA7713231A,C0
10070 DATA 77E1232310D9C9E5DD6E05260011FBBD29195E2356E119DD7E03CD59BA0600DD,A8
10080 DATA 7E053CEB0E08EDB00E48EB093D20F4C93A44BE6F3A46BE67CD69BA06063A3CF2,75
10090 DATA EE03280204047 8CD59BAE53E040806081A4F7EA177231310F701480009083D20,AB
10100 DATA ECE13E040806081A4F7EB177231310F701480009083D20ECC9E56F2600292929,D2
10105 '●●●●.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.CK
10110 DATA 29290100C009EBE1C97D6C2600292929 29E52929C1094F0600090140C109C9C5,5C
10120 DATA E5210000228ABA2929010000090111370922 82BA7CE1C1C92147BE1148BE014F,EC
10130 DATA 013600EDB0CDCCBA0600CD7FBAE67F2116BF5F160019E5CD7FBAE67F2116BF5F,C1
10140 DATA 160019D14E1A77791210DFC906102116BFCDDEBA3E04772377232323060F3E02,A4
10150 DATA 772323232310F9C93A3CF2EE03C0ED5B36F22A43BE1911004822FFBAED522100,36
10160 DATA 0038086B62F20BBB2100002243BEED5B39F2CB2ACB1B2A45BE191100142223BB,C2
10170 DATA ED5221000038086B62F22FBB2100002245BEC93A4DBE4F3A4CBEB928063C324C,D1
10180 DATA BEB7C9AF324CBEFD2147BEDD2153BE01000FC5DD7E00B72807CDF7BBC10C1804,D9
10190 DATA CD77BBC1110900DD1910E7FD7E00FE803FD079B7C037C9FD7E00FE80C8FD7E01,FC
10200 DATA FDBE02C8110A0FCDE1BB4F110607CDE1BB47CDE9BB7EB7C03601DD360001DD71,34
10205 '●●●●.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.CK
10210 DATA 01DD7002FD7E0B3CFE143804FD3402AFFD770BFD5E03FD56041A13FD7303FD72,85
10220 DATA 04DD7703FD3401FD3400AFDD7704DD7705DD7706DD7708CD7FBAE6033CDD7707,5A
10230 DATA C9CD7FBAA2BB30F9C9876F878785816F260011DABE19C9DD7E063CDDBE07C2BF,08
10240 DATA BCDD7E04B7201CDD360401DD7E03FE0420043E011807CD7FBAE603C602DD7707,1A
10250 DATA C3BEBC3D203ADD7E05FE0328183CDD7705DD7E03B7C2BEBCCD7FBAFEF0387FDD,E3
10260 DATA 3604031879DD360402DD7E03FE0420043E041807CD7FBAE607C60ADD7707185E,60
10270 DATA 3D2021DD360403DD7E03E6012010DD7E03FE043E0128023E02DD77071840DD36,DC
10280 DATA 0701183A3D2022DD7E05B728063DDD7705182BDD7E08B72810DD3604043A4DBE,A9
10290 DATA 4F3E1091DD770718153A48BE3D3248BEDD4E01DD7E02CDE9BBAF77DD7700AFDD,6B
10300 DATA 7706C93A3CF2EE03C8DD2153BE01000F3A44BE57CB3FCB3FCB3F5F3E0582CB3F,65
10305 '●●●●.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.CK
10310 DATA CB3FCB3F573A46BE673CCB3FCB3F6F7CC603CB3FCB3F67DD7E00B7C408BDC501,F0
10320 DATA 0900DD09C110F0C9DD7E03E601C0DD7E04B7C8DD7E05B7C8DD7E01BA2802BBC0,F6
10330 DATA DD7E02BD2802BCC0DD360402DD360600DD360703DD7E03F601DD77031FB72007,B8
10340 DATA 0CDD71087918083D281F3E05DD7708E53D87872132BE856F3001247E2A4FBE85,E2
10350 DATA 6F300124224FBEE1C93A4EBEFE03C83C324EBEE5D5C56F26001103BE197ECD17,87
```

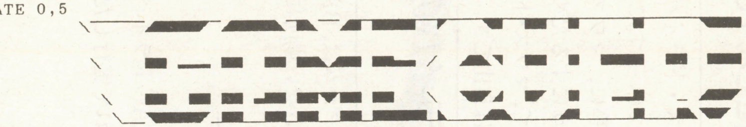
```
10360 DATA B9C1D1E1C9FE02C07EE5E60FF5ED5F6F672282BACD26F23EF8CD03B9CD24B9CD,9D
10370 DATA 98BA2116BF224ABE3E053249BEF1324DBE2100282243BE260A2245BECD38B9CD,68
10380 DATA 6CB9CD10BACD46B9CD55B9CDE8BACD33BB381C3A4EBEFE03380D3A51BE3C3251,75
10390 DATA BEFE50280A1803CDC3BCDB091738CDCD29F2E1ED5B4FBE732372C9F000A00050,74
10400 DATA 000000F8D858381F0F8F0FF000F000990F8F08910F880F0F0C110F9F09880F9F,9B
10410 DATA 098F0F110F000F9F0F8F0F9F0F000F000010100000404000200140100006400,64
10420 DATA 0808580000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,68
10430 '
10440 ' CHARACTER DATA (320ﾊﾞｲﾄ ﾋﾟｯﾀｼ)
10450 '●●●●.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.CK
10500 DATA 00C8ECEEEECE8C00F0E1EAF11FAE1E0FF063667777 66360FF0DEBBBBBBBBED0F,98
10510 DATA C0EACEE22EECAE0CB0F7B7B8AB39BB0DF020331111 33120FF0CE88888888EC0F,82
10520 DATA 00ACAAEEEEAACA00F0E0EEB00BEE0E0FF0EE86F66F68EE0FF0E9BBABBABB9E0F,B9
10530 DATA 006CA6EEEE6AC600F06002B00B26000FF0EE86F66F68EE0FF0E93B2332B39E0F,57
10540 DATA 00C8ACE66ECA8C00A0610282080010 0AF0E7CE7BB7EC7E0FF0EFDDBBBBDDFE0F,31
10550 DATA 00C8A4EEEE4A8C00A06102820800100AF063CE7BB7EC360FF0CEB799997BEC0F,66
10560 DATA FF3711001173FFFF1F0000000000 1073EF8C000000000080FF8D00C8CECCECFF,3F
10570 DATA 008044A244080000009E44120010420800 21C28408008007002045121011010 0,8F
10580 DATA FF773311000031F70100000000000000F88E00000000001073FFEFCEECFEEF8CEC,F9
10590 DATA 0000884422228400E0950800000007800108618864896420800001001000021 01,18
10600 '
10610 ' ｺﾞｸﾛｳｻﾏﾃﾞｽｩ ｳﾁｺﾝﾀﾞﾗ'SAVE'ｼﾃﾈ
```

《リスト3》『もぐらとおっさん』の実行プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HB8FF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
20 BLOAD "MKDRV.BIN",R:BLOAD "M&O88.BIN":BLOAD "CHRDT.BIN",&HC000
30 ISET 3,1                                    :'■ｱﾅﾛｸﾞﾃﾝｷｰ(ﾏｳｽ)ｾｲｷﾞｮ ｾｯﾃｲ
50 DEF USR0=&HB900:S=7:X=0:Y=0:B=0
60 '-------------------------------------------------------
70 CLS:LOCATE 0,3:COLOR 7
80 PRINT "
90 PRINT "
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT"
150 PRINT"
```

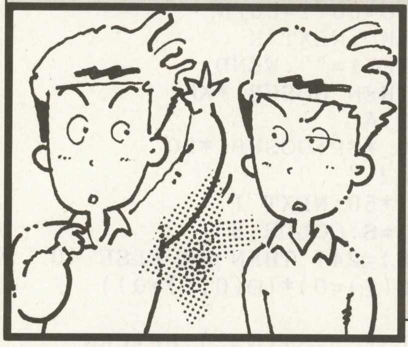


```
160 COLOR@(27,5)-(35,10),2:LOCATE 77,9:COLOR 4:PRINT "88"
170 LOCATE 36,15:COLOR 7:PRINT "SPEED":COLOR 5
180 LOCATE 33,19:PRINT "H ";:COLOR 1:PRINT "OOOOOOO";:COLOR 5:PRINT " L
190 COLOR 6:LOCATE 35+S,19:PRINT "●"
200 STATUS (X)(Y)(B) '■ ｱﾅﾛｸﾞﾃﾝｷｰ(ﾏｳｽ)ﾉ ｼﾞｮｳﾎｳ GET
210 IF (B AND 1)=0 THEN 270
220 IF (B AND 2)=2 THEN 200
230 B=0:WHILE (B XOR 3)<>0:STATUS (X)(Y)(B):WEND
240 COLOR 1:LOCATE 35+S,19:PRINT "O"
250 S=(S-1) AND 7 :GOTO 190
260 '-------------------------------------------------------
270 SCORE=USR0(S+3) '■ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ!!
280 '-------------------------------------------------------
290 CLS:LOCATE 0,5
300 PRINT "
310 PRINT "
320 PRINT "
330 PRINT "
```



```
340 FOR I=3 TO 0 STEP -1:COLOR@(0,5+I)-(79,5+I),7:NEXT
350 FOR I=0 TO 3:COLOR@(0,5+I)-(79,5+I),6:NEXT
360 COLOR 5:LOCATE 34,19:PRINT "SCORE  ";
370 COLOR 7:PRINT USING"#####";SCORE
380 B=3:WHILE B=3:STATUS (X)(Y)(B):WEND
390 WHILE (B XOR 3)<>0:STATUS (X)(Y)(B):WEND
400 GOTO 70
410 '
420 ' ｺﾞｸﾛｰｻﾏﾃﾞｽ 'RUN'ｽﾙﾏｴﾆ ｶﾅﾗｽﾞ 'SAVE'ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
```

★モノポリーWin95が途中で止まるのですが，ほかの人もそうなのでしょうか？　ソフト会社にはFAX番号しかありません。雑誌のほうで取りあげてください!!(埼玉県上福岡市・田中英雄28才)……【影：むー。私が調べてあげよう…(ボンッ)　編：またやった。】



やってみると意外にむずかしい!

ものまねトリプルアタック

プニョリ

隣の人の顔を真似て得点を競うという3種類のゲームです。

始めかた(共通事項)

RUNしたらゲームナンバー(1~3)を入力して選んでください。するといずれも画面に二つの顔が出るので,ここで何かキーを押すとゲームがスタートします。そしてタイムが0になるとENDで,再ゲームは[↵],違うゲームにチェンジしたいときは[C]を押しながら,[↵]を押してください。

遊びかた

ゲーム①

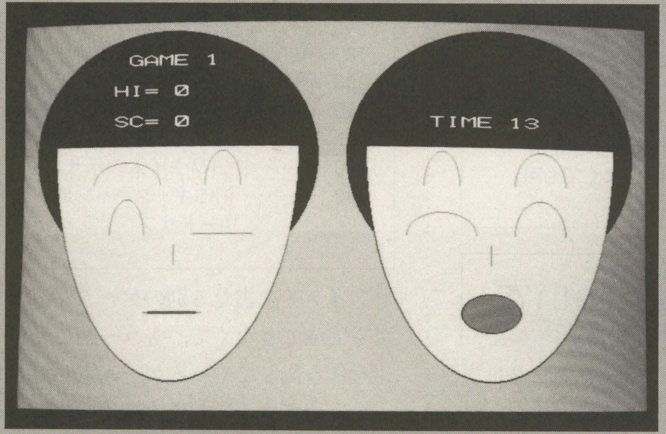
スタートすると右の人の顔が変化するので,左の人の顔を操り(?)同じ顔にしてください。左右の目・眉と口の5か所は,最初の平たい目・眉(閉じた口)から一番笑ったときの目・眉(開いた口)までそれぞれ4段階あり,にこやかにさせたい(開かせたい)ところの意志キーを押しながら[スペース]キーを押すと,その箇所が1段階にこやかになり(開き)ます。そのとき,意志キーを押していなかった箇所は,神経がそこには行き届いていないため1段階もとに戻ってしまいます。そして,右の人と顔がピッタリ合うと,[スペース]キーを押した回数による点が入り,また右の人が違う顔をしていきます。タイムは60秒間です。

点は[スペース]キーを押した回数が少ないほど高得点で,1回で合うと50点,2回40点…となり,6回±0点,7回以上は−10点となります。一度最初の顔に戻してから合わせれば合わせやすく,7回以上かかることはないですが,点が低くなってしまうので,なるべく最少回数で合うように頭を使って真似してください。しかし,合わせにくい顔をされたときは,ちゅうちょせずにこうするのも一つの手でしょう。

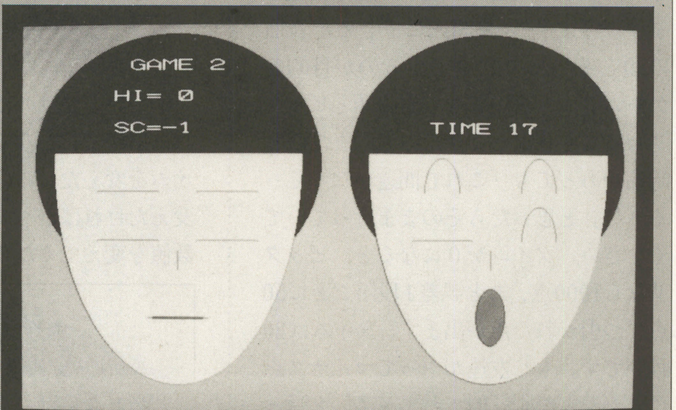
ゲーム②

操作は①と同じですが,顔の変化が2段階になったもので,[スペース]キー一発で次々と顔を真似ていくゲームです。1回真似ると1点入り,1回間違えると1点減ります。タイムは30秒間です。

ゲーム③



◀《写真1》初期状態は左の状態

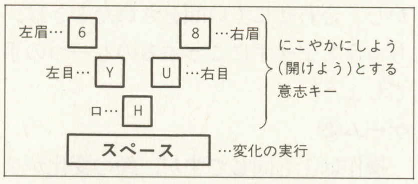


▶《写真2》右側の顔に近づけよう!

★この間,16MBのマシンを買って,メモリの心配はないと思っていたが,最近では,16MBでも少ない!お金が~メモリに消えていく~!!(栃木県鹿沼市・武内政樹18才)……【影:64MBが標準になるのも,そう遠い日ではないかもしれないぞ~。】

『ものまねトリプルアタック』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:SCREEN 3,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,1,,0:CLS 3:DEFINT A-Z
20 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB *KS:A=4
30 INPUT "No(1-3)";N:IF N>3 OR N<1 THEN 30 ELSE CLS:B=-(N=1)*3-(N=2)-(N=3)*29
40 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO A:O(I,J)=0:P(J)=0:NEXT J,I:S=0:U=60:T=60/N
50 FOR K=0 TO 1:CIRCLE(160+K*319,140),145,0,,,.9,F:GOSUB *KD:NEXT K
60 GOSUB *SC:GOSUB *TM:LOCATE 7,2:PRINT "GAME";N:WHILE INKEY$="":WEND
70 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:K=1:GOSUB *KH:K=0:IF N=3 THEN GOSUB *KH
80 FOR T=T TO 0 STEP -1:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:FOR I=0 TO A
90 G(I)=-(INP(227+I)=D(I)):NEXT I:IF INKEY$=" " THEN GOSUB *SP:GOSUB *SC
100 WEND:GOSUB *TM:NEXT T:BEEP:LOCATE 26,6:PRINT "おわりっ！"
110 IF N=3 THEN S=1000:FOR I=0 TO A:S=S-ABS(O(0,I)-O(1,I))*50:NEXT I
120 LOCATE 23,4:PRINT "([C]+)[RETURN]":IF S>H(N) THEN H(N)=S:COLOR 6
130 GOSUB *SC:WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:CLS 3:IF INP(226)=247 THEN 30 ELSE 40
140 *SP:FOR I=0 TO A:O(0,I)=O(0,I)+((G(I)=1)*(O(0,I)<B)-(G(I)=0)*(O(0,I)>0))
150 NEXT I:GOSUB *KD:U=U+(U>-10)*10:IF N=3 THEN RETURN
160 FOR I=0 TO A:P(I)=O(1,I):IF O(0,I)=P(I) THEN NEXT I ELSE S=S+(N=2):RETURN
170 BEEP 1:S=S-(N=1)*U-(N=2):U=60:K=1:GOSUB *KH:K=0:BEEP 0:RETURN
180 *KH:WHILE C=0:FOR I=0 TO A:O(K,I)=INT(RND(1)*(B+1))
190 C=C-(O(K,I)<>P(I)):NEXT I:WEND:C=0
200 *KD:X=160+K*319:CIRCLE(X,130),240,,3.14,,1.9,F,6:LINE(X,230)-(X,250):CIRCLE(
X,300),30,,,,O(K,0)*2/B,F,2:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:CIRCLE(X+((I=1)-(I=0))*50+
((I=0)-(I=1))*J*100,220-I*50),35,,,3.14,O(K,I*2+J+1)*2/B:NEXT J,I:RETURN
210 *SC:LOCATE 6,4:PRINT "HI=";H(N):COLOR 7:LOCATE 6,6:PRINT "SC=";S;" ":RETURN
220 *TM:LOCATE 26,6:PRINT USING "TIME ##";T:RETURN
230 *KS:FOR I=0 TO 4:READ D(I):NEXT I:RETURN:DATA 254,223,253,191,254
```



《第1図》キー操作方法

CHECKER FLAG

影：ははははは，これい～ね～個性的でいーぞー！
編：そうですね。なかなかおもしろいアイデアだと思います。
Dr.D：プログラムも短くまとまっておるしの。

これも基本的には①，②と同じですが，顔の変化が30段階になっており，しかもスタート時に自分（左）の顔も変化します。そこから時間内にできるだけ右の顔とそっくりに真似するのが目的のゲームです。途中でもし右の顔とピッタリ合っても判定しませんので，まだ残り時間があっても「これで間違いなくそっくりだ」と思ったらそのまま待っていてください。タイムが0になると，ピッタリなら1000点，あと誤差1段階ごとに50点ずつ引かれた点が出ます。タイムは20秒間です。もし友達がやってマイナス点にでもなったら「似てねぇ～！」と言ってあげましょう（笑）。

《第1表》変数表

N	ゲームナンバー
B	変化の段階数
K	顔判別用
X	顔表示用横座標
T	残りタイム
T$	秒合わせ用
S	スコア
U	ゲーム①で顔が合ったときに入る点
H( )	ハイスコア
G( )	キースキャン用
D( )	キースキャンデータ
O(,)	現在の各箇所の段階
P( )	一つ前の顔データ
C	フラグ用
I, J	FOR用
A	変化する箇所の数（変化にしなくても可）

プログラムについて

難しいと思う人は，20行のAを2にすれば眉が変化しなくなります。また，タイムを変えたければ40行のT，段階数を変えたければ30行のBの式でかけている数値を変えてください。

その他

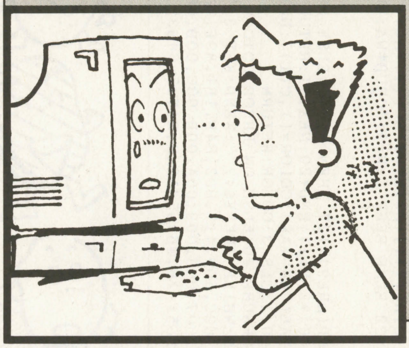
苦労した点は，このゲームを作る前に作っていた，このゲームのゲーム①と同じアイデアに当たる別のゲームがどうしても完成できなくて，もう一度このゲームを作り出してやっとゲーム①ができたという点です。そして，変化の段階数を変えてみたら②と③もできてしまったというわけです。

私はTIME$を0にするのはどうも気が引けるのでこうしてみましたが，どうするのが一番いいんでしょうかねぇ…。98は機種によってスピードが違いすぎるので，いつもウェイトで頭を悩まされます…（教えて！）。

《第2表》プログラム・マップ

10～20	初期設定
30	レベル入力
40	変数設定
50～60	画面構成，スタート待ち
70	秒合わせ，最初の顔変化
80～100	各キースキャン，終了表示
110	ゲーム③時の得点計算
120	ハイスコア判定
130	最終スコア（ハイスコア）表示，キー入力待ち
140～170	＊SP［スペース］キーを押したときの自分（左）の顔変化サブ
180～190	＊KHランダム顔変化サブ
200	＊KD顔表示サブ
210	＊SC（ハイ）スコア表示サブ
220	＊TMタイム表示サブ
230	＊KSキースキャンデータリードサブ

★ベーマガのホームページで，投稿プログラムをダウンロードできるようにしていただけないものでしょうか!?（京都府宇治市・高木雅弘24才）……【**編**：もちろんやっていきますよ！期待してください！**影**：私のブロマイドも載せよっか？**つぐ美**：いりません。】



目をこらしてよ～く見よう！

探(さが)してみろ！

Tilto soft

内容

286/10MHz以上推奨の２Ｐ同時対戦型色探しゲームです。１人でも遊べます。

遊びかた

操作方法については**第１図**を見てください。各プレイヤーは，時間内に相手より早く画面の中から目的の色を探し出し，全５ラウンドで，最終的に得点の高いプレイヤーが勝者となります。

プレイヤーの決定した色が正解ならば得点が入りますが，間違うと減点されます。ラウンドが進むにつれ得点の増減が激しくなります。アイテムで得点が入るときもそうです。アイテムについては，**第１表**を見てください。

もし，タイトルでCOM対戦を選んだ場合，１Ｐがコンピュータになります。

プログラム

FM音源のない人もすべて打ち込んでください。

アイテムを取ったか否か調べるのにVRAMを直接読み込み，このときアイテムの左側の文字のアスキーコードで識別します。ですから，改造するときは注意が必要です。

DEF SEG＝0:POKE &HA3A,？？というコマンドは，PCマガジン1989年10月号掲載のTOUGH氏のプログラムを参考にしましたが，それ以外は自分で考えました。

効果音は，音楽祭前日の真夜中に30分で作ったのでいい加減です（なんだかよくわかんないけど）。

改造方法

速い機種の人は，20行のW!の値を増やしてください。240行のTI＝TI-.5の.5を小さくすると時間が長くなります。

	1P	2P	タイトル
移動	R D┼G V	8 4┼6 2	4―6
決定	Z	ロ（カナ）	スペース

《第１図》操作方法

改造についてですが，もっとも簡単なのは色をかえることでしょう。970行のDATA文の３番目以降の数字を変えてみてください。利用者定義文字で新しいキャラクターをつくるのもいいでしょう。

最後に

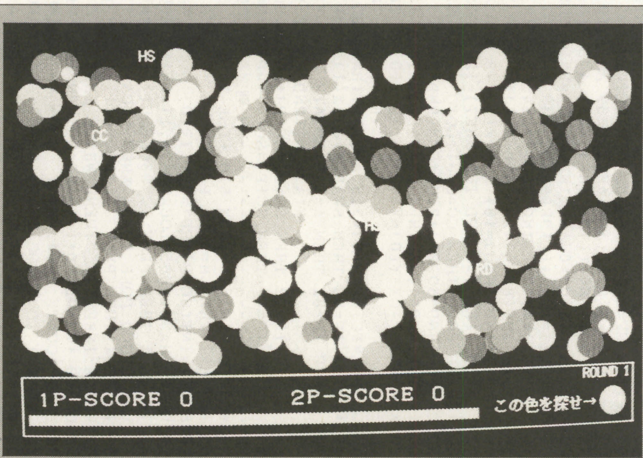
忘れていたけど，相手と重なると２人ともどこかにとばされてしまいます。

プログラムを短くしようと努力しましたが（してない），結局長くなってしまいました。

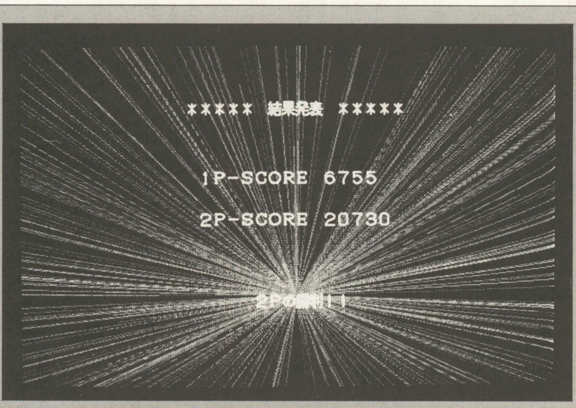
次回は，自称，神こと住吉に「なあ岩崎，こんど○ーチャロンみたいのを作ってみて」と言われているが，たぶん違うと思う（というか無理）。

《第１表》アイテム

SW	…………相手と場所を入れ替える
RD	…………相手をどこかにとばす
CC	…………自分に得点が入る
HS	…………相手から得点を奪う



◀《写真１》ルールは簡単、右下の色と同じものを探すのだ



▲《写真２》早くみつけたほうに高得点が入るのだ

★『影さんのマジックボックス』の成功で，影さんの給料もアップしますか？（宮城県遠田郡・及川一誠13才）……【影：当然だろう！編集長：この私に感謝するのだ！影君，タバコ買ってきてくれんか。影：ハイハイ，ただいま。編：……。】

《第２表》変数表

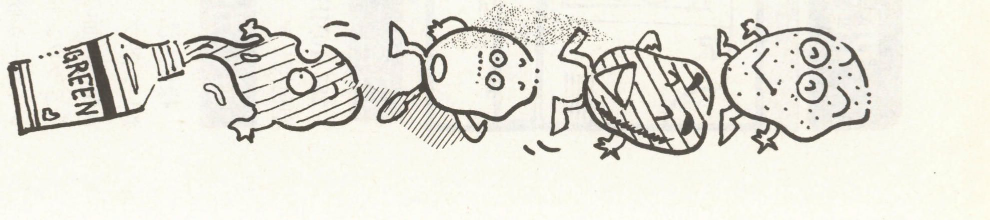
X( ), Y( )……プレイヤー座標
SC( )…………スコア
C( )……………色データ
R( )……………ラウンド描画用
M$( )…………効果音データ
K( )……………キーリピート（？）を防ぐ
P( )……………当たり判定（グラフィック）
IP………………当たり判定(テキスト)
CX, CY………コンピュータ移動量
TI………………残り時間
RD………………ラウンド
FM………………FM音源の有無
W!, W…………ウェイト
その他…………雑用

CHECKER FLAG

Dr.D：カラーパレットを利用したゲームじゃな。プログラムもショートだし初心者の諸君はぜひ打ち込んで，できれば改造もしてみるといいじゃろう。

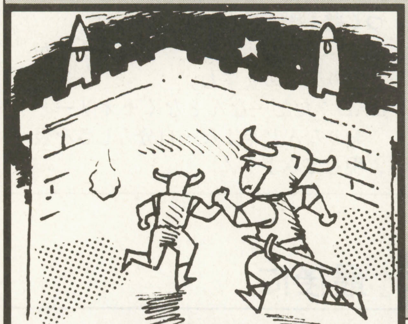
『探してみろ！』のプログラム・リスト

```
3 '=====================================================================
4 '= 探してみろ！for PC-9801 series / N88-BASIC(86) ver 6.1/4.0(DISK-BASIC) =
5 '=  copyright 1996 Tilto soft(C) all rights reserved.                =
6 '=====================================================================
7 '
8 '/*----------------------------- 初期設定 ------------------------------*/
9 KEY 3,"goto *init"+CHR$(13)
10 CLEAR,&H8A00:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:GOSUB *CS:COLOR 7,,,,2:DEFINT A-R,W-Y
20 DIM C(15),R(335),G%(161),I$(3),M$(5):S$="P-SCORE":T1=0:T2=0:FM=1:W!=10
30 ON ERROR GOTO *ER:PLAY ALLOC 256,256,256:A$="mbt170q8":PLAY A$,A$,A$
40 ON ERROR GOTO 0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):FOR I=0 TO 335:R(I)=I:NEXT I
50 LOCATE 16,12:PRINT AKCNV$("Nishisaitama project(C)"):W=270:GOSUB *WA
60 FOR I=0 TO 3:READ I$(I):NEXT I:RESTORE 990:FOR I=0 TO 5:READ M$(I):NEXT I
70 GOSUB *TITLE:GOSUB *CD:RD=1:SC(0)=0:SC(1)=0 : DATA "SW","RD","CC","HS"
80 TI=478:FL=0:P=0:P(0)=0:P(1)=0:A$="ROUND"+STR$(RD):OUT &HA6,1
90 LOCATE 32,12:PRINT AKCNV$(A$):FOR I=0 TO 80:SWAP C(15),C(RND*13+2):NEXT I
100 FOR I=0 TO 335:SWAP R(I),R(INT(RND*335)):NEXT I:GOSUB *MZ
110 FOR I=0 TO 15 :COLOR=(I,C(I)):NEXT I
120 FOR I=0 TO 300:CIRCLE(RND*610+15,RND*304+15),15,RND*12+2,,,,F:NEXT I
130                CIRCLE(RND*610+15,RND*304+15),15,15.     ,,,,F
140 OUT &HA6,0:GOSUB *KH:LINE(0,336)-(639,399),1,B:CIRCLE(610,375),15,15,,,,F
150 FOR I=0 TO 10 :LINE(5+(I MOD 2)*2,377+I)-STEP(473,0),1,,&H3333:NEXT I
160 FOR I=0 TO 335:OUT &HA6,1:GET@(0,R(I))-STEP(639,0),G%
170 W=1:GOSUB *WA :OUT &HA6,0:PUT@(0,R(I)),G%,PSET:NEXT I:DEF SEG=&HA000
180 FOR I=0 TO RD*8 : GOSUB *IS : NEXT I
190 '/*------------------------- メインルーチン --------------------------*/
200 *MAIN:FOR P=0 TO 1:X1(P)=X(P):Y1(P)=Y(P):COLOR 7-P:ON P+1 GOSUB *P1,*P2
210 IP=PEEK(X(P)*2+Y(P)*160):GOSUB *MY:K(P)=K(P)+(K(P)>0)
220 IF X1(P)<>X(P) OR  Y1(P)<>Y(P) THEN GOSUB *MC
230 IF X (0)= X(1) AND Y (0)= Y(1) THEN GOSUB *QH
240 ON -(IP>33) GOSUB *IG:TI=TI-.5:GOSUB *TI:IF TI<20 THEN COLOR=(15,RND*4095)
250 ON -(P(P)<>0 OR TI<0) GOSUB *CH:NEXT P:ON FL GOTO 80,70
260 GOSUB *SC:W=1:GOSUB *WA:ON -(INT(RND*100)<RD*3+3) GOSUB *IS:GOTO *MAIN
270 *QH:IF FM=1 THEN PLAY ,,"@29o7q5f16d16b8" ELSE BEEP
280     FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT SPC(2);:NEXT:GOSUB *MZ:RETURN
290 *P1:IF CP=1 THEN GOSUB *CP:RETURN
300     X(0)=X(0)+((INP(&HE2)=239 AND X(0)>0)-(INP(&HE2)=127 AND X(0)<78))*2
310     Y(0)=Y(0)+((INP(&HE4)=251 AND Y(0)>0)-(INP(&HE4)=191 AND Y(0)<20))
320     ON -(K(0)=0 AND INP(&HE5)=251) GOSUB *PC:RETURN
330 *P2:X(1)=X(1)+((INP(&HE0)=239 AND X(1)>0)-(INP(&HE0)=191 AND X(1)<78))*2
340     Y(1)=Y(1)+((INP(&HE1)=254 AND Y(1)>0)-(INP(&HE0)=251 AND Y(1)<20))
350     IF INP(&HE0)=235 AND X(1)>0  AND Y(1)<20 THEN X(1)=X(1)-2:Y(1)=Y(1)+1
360     IF INP(&HE0)=187 AND X(1)<78 AND Y(1)<20 THEN X(1)=X(1)+2:Y(1)=Y(1)+1
370     ON -(K(1)=0 AND INP(&HE7)=127) GOSUB *PC:RETURN
380 *CP:IF CC>0 THEN CC=CC-1:GOTO 410 ELSE CC=INT(RND*6)+5
390 CX=SGN(RND*50-25)*2:CY=SGN(RND*50-25)
400 IF INT(RND*4)=3 THEN CX=0 ELSE IF INT(RND*4)=1 THEN CY=0
410 X(0)=X(0)+CX:Y(0)=Y(0)+CY:IF X(0)<0 THEN X(0)=0 ELSE IF X(0)>78THEN X(0)=78
420                           IF Y(0)<0 THEN Y(0)=0 ELSE IF Y(0)>20THEN Y(0)=20
430 GOSUB *PC:IF P(0)<>15 AND INT(RND*250)<>1 THEN P(0)=0:RETURN ELSE RETURN
440 *IG:IF IP=83 THEN SWAP X(0),X(1):SWAP Y(0),Y(1):M=0:GOSUB *SD:RETURN
450     IF IP=82 THEN A=1-P:LOCATE X(A),Y(A):PRINT SPC(2);:
                      X(A)=INT(RND*40)*2:Y(A)=RND*20:M=1:GOSUB *SD
460     IF IP=72 THEN SC(P)=SC(P)+RD*20:SC(1-P)=SC(1-P)-RD*20:M=2:GOSUB *SD
470     IF IP=67 THEN SC(P)=SC(P)+RD*30:M=4:GOSUB *SD:RETURN ELSE RETURN
480 '/*--------------------- 判定&クリア処理 -------------------------*/
490 *CH:IF P(P)=15 THEN 510 ELSE IF TI<0 THEN 540 ELSE P(P)=0:SC(P)=SC(P)-RD*30
500 IF FM=1 THEN M=5:ON P+1 GOSUB *C1,*C2:RETURN ELSE BEEP:RETURN
510 SC(P)=INT(SC(P)+RD*500+TI*10):GOSUB *SC:DEF SEG=0
520 POKE &HA3A,&H65:LOCATE 35,11:PRINT AKCNV$(STR$(P+1))+"Pのかち！！"
530 IF FM=1 THEN PLAY ,,"@30o6q6116cdefgab":GOTO 560 ELSE BEEP:GOTO 560
540 DEF SEG=0:POKE &HA3A,&HC7:LOCATE 35,11:PRINT " 時間切れ！ ";
550 IF FM=1 THEN PLAY ,,"@69o5q7116fec-8>r8c4" ELSE BEEP
560 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":COLOR=(15,RND*4095):WEND:COLOR 7:P=2
570 GOSUB *CS:RD=RD+1:IF RD<6 THEN FL=1:RETURN ELSE FL=2
580 BEEP:LOCATE 24,4:PRINT "＊＊＊＊＊ 結果発表 ＊＊＊＊＊"
590 FOR I=1 TO 2:LOCATE 24,6+I*3:PRINT AKCNV$(STR$(I)+S$+STR$(SC(I-1))):NEXT
600 B=(SC(0)<>SC(1)):A=-(SC(0)<SC(1))+1:A$=AKCNV$(STR$(A)+"Pの勝利！！"):
610 LOCATE 32,18:IF B THEN PRINT A$ ELSE PRINT " 引きわけ！"
620 B=0:WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=""
630 LINE(320,288)-(((RND*3)-1)*640,((RND*3)-1)*400),RND*6+1,,&HAAAA
640 B=(B MOD 4095)+1:COLOR=((B MOD 7)+1,B):WEND:RETURN
650 '/*------------------------------ タイトル ------------------------------*/
660 *TITLE
670 CLS 3:BEEP:LOCATE 30,8:PRINT "探してみろ！ver 1.00":S=0:DEF SEG=&HA200
680 RESTORE 980:GOSUB *CD:POINT(RND*640,RND*400):A=1:X=T1:WHILE INKEY$<>"":WEND
690 LOCATE 26,14:PRINT "  COM対戦     2P対戦    ":B=0
700 GOSUB *IK:IF B=1 THEN 690 ELSE GOSUB *TC:IF INP(&HE9)<>191 THEN 700
710 CP=1-X:T1=X:X=T2:BEEP:WHILE INKEY$<>"":WEND
720 LOCATE 26,14:PRINT "   いーじー      はぁど    ":B=0
730 GOSUB *IK:IF B=1 THEN 720 ELSE GOSUB *TC:IF INP(&HE9)<>191 THEN 730
740 CLS 3:T2=X:BEEP:IF X=0 THEN RESTORE 970:RETURN ELSE RESTORE 980:RETURN
750 *IK:I$=INKEY$:IF I$="4" THEN X=0:B=1 ELSE IF I$="6" THEN X=1:B=1 ELSE B=0
760     COLOR=(0,INT(S)*17):S=S+.5*A:IF S=15.5 THEN A=-1 ELSE IF S=0 THEN A=1
770     LINE -(RND*640,RND*400),INT(RND*6)+9:W=6:GOSUB *WA:RETURN
780 '/*---------------------------- サブルーチン ---------------------------*/
790 *TI   :LINE (TI+5,377)-(479,387),0,BF:RETURN
800 *PC   :P(P)=POINT(X(P)*8+8,Y(P)*16+8):K(P)=5:RETURN
810 *TC   :FOR I=0 TO 14:POKE &H8F4+X*30+I*2,&HC5:NEXT I:RETURN
820 *IS   :     LOCATE INT(RND*40)*2,RND*20:PRINT I$(INT(RND*4)):RETURN
830 *MC   :     LOCATE X1(P),Y1(P):PRINT SPC(2);
840 *MY   :     LOCATE X (P),Y (P):PRINT "●";:RETURN :' 左の●は「まる」で変換
850 *KH   :CLS:LOCATE 72,21:PRINT A$:LOCATE 60,23:PRINT "この色を探せ→";
860 *SC   :COLOR 7:A$=SPACE$(2):FOR I=0 TO 1:IF SC(I)<0 THEN SC(I)=0
870       :LOCATE I*32,22:PRINT AKCNV$(STR$(I+1)+S$+STR$(SC(I))+A$);:NEXT:RETURN
880 *SD   :IF-FM THEN ON P+1 GOTO *C1,*C2 ELSE BEEP 1:W=9:GOSUB*WA:BEEP 0:RETURN
890 *C1   :PLAY  M$(M):RETURN
900 *C2   :PLAY ,M$(M):RETURN
910 *WA   :FOR Z=0 TO W!*W:NEXT Z:IF INP(&HE9)=127 THEN *INIT ELSE RETURN
920 *MZ   :FOR I=0 TO 1 :X(I)=INT(RND*40)*2:Y(I)=RND*20:NEXT I:RETURN
930 *CD   :FOR I=0 TO 15:READ A$:C(I)=VAL("&H"+A$):COLOR=(I,C(I)):NEXT I:RETURN
940 *CS   :SCREEN ,,1:CLS 2:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR:RETURN
950 *ER   :IF ERR=2 THEN FM=0:W!=W!*4:RESUME 40 ELSE ON ERROR GOTO 0
960 *INIT:COLOR 7:CONSOLE ,,1:GOSUB*CS:WHILE INKEY$<>"":WEND:KEY 3,"go to ":END
970 DATA  000,FFF,50F,F16,E0F,188,D00,C2C,5D9,417,BD3,84B,1B1,89F,AAA,2F0
980 DATA  000,FFF,40A,40B,40C,40D,006,007,008,009,00A,00B,00C,00D,00E,00F
990 DATA  @46o5c16d32,@44o5a+64b32,@18o5f-16,@68o5d16g8,@47o7c64d32,@0o5d32c16
```



★25MHzじゃあだめかー!!ってなわけでベーマガを見てクロック数を100MHzにあげてみましたよ!!（東京都新宿区・ぶんちょ22才）
……【編：さっそくパソコン・パワーアップですね。それで，速くなりました？そのへんのレポートも待ってます！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



広大なマップを制覇(せいは)し，敵を倒せ！

DRAGON(ドラゴン) ADVENTURE(アドベンチャー)

紺野　繁昭

はじめに

投稿第3作目です。前の2作は載らなかったので，今回はやけくそですね。96年12月号の松川氏の「ReturN To GreeN WooD」を見て，あーゆーものを作ってみたいなと思って作りましたが，氏の作とはだいぶ違ったものとなってしまいました。

ストーリー

今は，ドラ国とゴン国の戦争の真っ最中です。君は，敵国の要塞(ようさい)への潜入に成功しました。1階から4階まで各階のボスを倒して，自国を勝利に導いてください。

内容

4階あるダンジョンの中をさまよいながら，各階のボスを倒して，4階のボスを倒すとクリアとなります。各階は4エリアからなり，全部で16エリアあります。途中，体力を回復してくれたり，ポーションを売ってくれたりする人（？）がいるので，大いに利用してください。ちなみに，ブルーポーションはHP，レッドポーションはFIREを回復します。

遊びかた

最初に，[caps]キーをロックしてください。

[カーソル]キーで移動，[スペース]キーで火を吐き，[ヘルプ]キーでステータスを表示します。ポーションを使うときは，ステータスを表示させて，[1][2][3]のどれかを押してください。火がはける量は決まっていますので，その都度回復させなければなりません。HPがなくなるとゲーム・オーバーです。ある一定だけ経験値を稼ぐと，レベルアップして，少しずつ強くなっていきます。ついでに言っておきますが，レベルが上がると自動的にステータス画面になります。あと，ボスを倒すと，ポーションが各1個ずつ増えます。

敵どうしが重なった後，片方の敵が消えることがあります。それで，どこからともなく炎が飛んできたりするので，気をつけましょう。

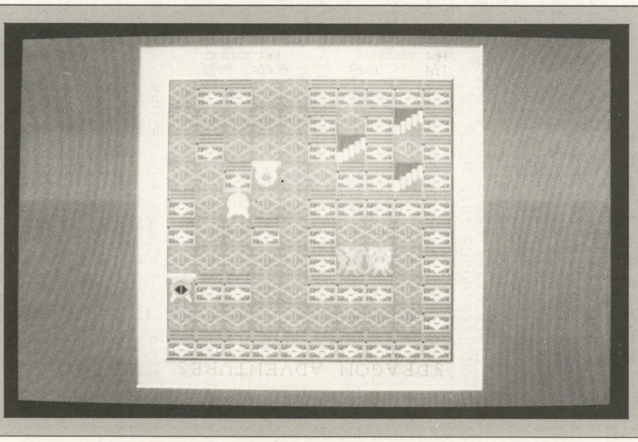
ときどき敵に炎を避けられる場合があります。そうすると，一時敵が消えるので，倒したと勘違いして突き進むと敵にぶち当たります。気をつけましょう。同じ要領で，自機が敵の炎を避けることができます。とても簡単，敵の炎に向かって突き進むのです。そうすると，1/2の確率で回避が成功します。ただし，ボスの炎は痛いので，これはあまりやらないほうがいいと思います。

経験値とゴールドは，32767が最大値です。もしこれを超えるとオーバー・フローとなるので，そこまでやる気のある人はやってみてください。

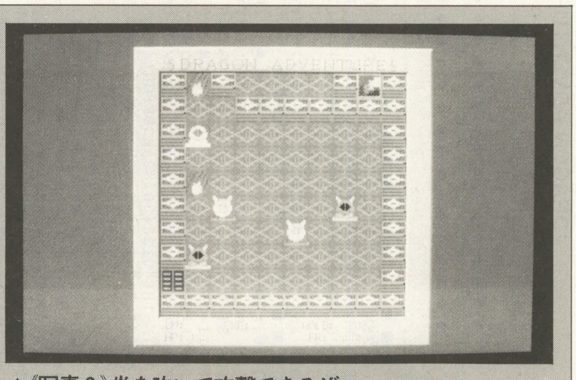
結構シビアなので，1回でクリアできる人はまずいないでしょう。むずいと感じた人は，GOLDの初期値を変えてポーションを買い込んでください。かなり楽になります。

入力方法

そのまま打ち込んでもらえれば動くはずです。ただ，キャラクター・データが異様に多いので，頑張ってください。キャラクター・データは打ち間違っても大丈夫ですが，マップデータその他は，打ち



◀《写真1》自分と同じタイプのキャラが商人だ



▲《写真2》炎を吹いて攻撃できるぞ

★わ～い，春休みだ～!!とはいうもののMSXでやることがいっぱいあるっす!!この休みは，BM片手にMSX!!うれしいような，悲しいような…。(宮城県仙台市・**千葉雄太19才**)……【**編**：春休みこそ，パソコンを楽しむチャンス！投稿もしてね！】

《第1表》変数表

W%( )	マップデータ	EX( ), EY( )	敵座標
ENB( )	敵の数	FIRE( )	火が出ているか
KD( )	敵の種類	SW( )	火を吐くか
OF( )	敵の攻撃力	FX( ), FY( )	炎の座標
KOU	攻撃力	DIE( )	敵を倒したか
HP	HP	LV	レベル
MHP	HPの上限	EX	経験値
FR	ファイア	GOLD P( )	ポーションの数
MFR	ファイアの上限	G%( )	キャラクター・データ
ST	階	XP, YP	自機移動方向
X, Y	自機座標	RNX( ), RNY( )	敵移動方向
XX, YY	エリア座標	EXI, EYI, FXI, FYI	仮の座標

間違うことのないようにしましょう。

改造のアドバイス

改造は多分無理です。でも，マップデータとか，敵のデータとかは変えてもいいと思います。

ウェイトは，WAなので，各人動作環境に合わせて設定してください（PC-9801DA/80386/20MHzでは20となっています）。

苦労した点

炎のあたり判定と，それに付随するグラフィック処理だと思います。それ以前までは，とてもきれいなプログラムだったのですが，バグが続出してとっても汚いプログラムになってしまいました。

それと，今回初めてデータの圧縮に挑戦してみました。意外とすんなりいったのですが，2分の1しか圧縮されていません。もっとよい圧縮方法があるようなので，これから研究するつもりです。

キャラデータは圧縮できなくて，だらだらと長くなってしまいました。

CHECKER FLAG

つぐ美：画面構成が美しいわね。
編：マップが広大でクリアするまでかなり楽しめますね。
Dr.D：ただ…なんとなくセオリーどおりなんじゃよな…自分らしさを表現してみよう！

最後に

プログラムが長くなり，わかりづらいうえに敵の動きなどが粗（あら）くなってしまってすみません。

「ADVENTURE」の名をかたっているのに，アドベンチャーからは離れてしまったような気がします。まあどうでもいいことですね。あと，僕にDOS-BASICをくれて，そのうえ昔のベーマガを見せてくれた佐藤君に感謝します。

★参考にしたもの

昔のベーマガ96年12月号「ReturN To GreeN WooD」松川氏

『DRAGON ADVENTURE』のプログラム・リスト

```
1000 '-----------------------------------------------------
1010 '*                                                    *
1020 '*  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  *
1030 '*   ◎◎◎◎ D R A G O N   A D V E N T U R E ◎◎◎◎   *
1040 '*  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  *
1050 '*                              BY SHIGEAKI.K         *
1060 '-----------------------------------------------------
1070 '■■■ 初期設定 ■■■
1080 SCREEN 3,3,0,1:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,,,,2
1090 DIM W%(4,19,19),ENB(3,1,1),KD(3,1,1,5):DEFINT A-Z:WA=20:CHS=10
1100 DIM G(CHS,14,14),FIRE(7),FX(7),FY(7),SW(7),DIE(5),LL(6):PRINT"DRAGON ADVENT
URE
1110 DEF FNX(X)=170+X*30:DEF FNY(Y)=50+Y*30:DEF FNE(E)=25*E*(E+1)
1120 '■■■ データ読み込み ■■■
1130 T$(0)="回復の店":T$(1)=" 道具屋 ":READ M$(0),M$(1)
1140 FOR I=0 TO 3:READ RX(I),RY(I):NEXT:FOR I=1 TO 4:READ OF(I),DPH(I):NEXT
1150 FOR ST=0 TO 3:FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 1:READ ENB(ST,X,Y):NEXT X,Y,ST
1160 FOR I=1 TO 3:FOR ST=0 TO 3:FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 1:READ D$
1170 FOR L=0 TO ENB(ST,X,Y):ON I GOSUB 2940,2950,2960:NEXT L,X,Y,ST,I
1180 FOR ST=0 TO 3:FOR Y=0 TO 19:READ D$:FOR X=0 TO 9
1190  H=INSTR("0123456789ABCDEFGHIJKLMNO",MID$(D$,X+1,1))-1
1200  W%(ST,X*2+1,Y)=H MOD 5:W%(ST,X*2,Y)=(H-(H MOD 5))¥5
1210 NEXT X,Y,ST:W%(0,2,3)=8:W%(0,18,1)=8
1220 FOR K=0 TO CHS:FOR I=0 TO 14:READ D$:FOR J=0 TO 14
1230  G(K,J,I)=VAL("&H"+MID$(D$,J+1,1)):NEXT J,I,K:PRINT"By SHIGEAKI.K
1240 FOR K=0 TO CHS:FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 14
1250  LINE(I*2,J*2+K*30)-STEP(1,1),G(K,I,J),B:NEXT J,I,K
1260 FOR K=1 TO 2:FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 14
1270  IF G(10,I,J)=8 THEN G=8 ELSE G=G(10,I,J)+K
1280  LINE(I*2,J*2+300+K*30)-STEP(1,1),G,B:NEXT J,I,K:PRINT"START...
1290 FOR K=0 TO 3:FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 14
1300  IF G(6+K,I,J)=8 THEN G=8 ELSE G=G(6+K,I,J)+1
1310 LINE(30+I*2,J*2+K*30)-STEP(1,1),G,B:NEXT J,I,K
1320 ERASE G:DIM G%((CHS+7)*242-1)
1330 FOR K=0 TO CHS+2:GET(0,K*30)-STEP(29,29),G%(242*K):NEXT
1340 FOR K=0 TO 3:GET(30,K*30)-STEP(29,29),G%(242*(13+K)):NEXT:CLS 3
1350 '■■■ 背景描画 ■■■
1360 FOR I=0 TO 1:SCREEN ,,I:PAINT(0,0),9
1370 LINE(138,18)-(502,388),7,BF:LINE(140,20)-(502,388),8,BF
1380 LINE(140,20)-(500,386),15,BF:PSET(139,388),8:PSET(502,19),8
1390 LINE(167,47)-(472,352),8,BF:LINE(170,50)-(472,352),7,BF
1400 LINE(169,49)-(470,350),0,BF:PSET(472,49),7:PSET(169,352),7:NEXT
1410 COLOR 2:LOCATE 22,2:PRINT"§ D R A G O N   A D V E N T U R E §"
1420 LOCATE 22,22:PRINT"LV:";:LOCATE 31:PRINT"EXP:";:LOCATE 43:PRINT"GOLD:"
1430 LOCATE 22,23:PRINT"HP:";:LOCATE 44:PRINT"FR:":SCREEN ,0:A=1
1440 ON HELP GOSUB *HLP:HELP ON
1450 ST=0:XX=0:YY=0:GOSUB *DR:X=3:Y=3:GOSUB *PT:HP=400:FR=300
1460 KOU=10:MHP=400:MFR=300:GOLD=2000:LV=1:GOSUB *HP
1470 '■■■ M A I N ■■■
1480 *GM:H=H+1:HH=HH+1:IF HH<WA*(25-ST*3) THEN 1500
1490   GOSUB *EN:HH=0
1500   IF EP=1 THEN GOSUB *MV:EP=0
1510   IF H<WA THEN *GM
1520   H=0:P8=INP(232):PA=INP(234):P9=INP(233):IF P9=191 THEN SW(6)=1
1530  IF F=0 THEN F=1:GOTO 1570 ELSE F=0
1540   FOR L=0 TO ENB(ST,XX,YY):IF SW(L)=1 OR FIRE(L)=1 THEN SW(L)=0:GOSUB *FIRE
1550   NEXT:IF EP=1 THEN 1500
1560   IF SW(6)=1 OR FIRE(6)=1 THEN L=6:SW(6)=0:GOSUB *FIRE
1570   IF P8=255 AND PA=127 THEN *GM
1580  ON((255-P8)/2)GOSUB 1610,1620:ON ((127-PA)/2)GOSUB 1630,1640
1590 GOTO *GM
1600 '■■■ S U B ■■■
1610 XP=0:YP=-1:GOSUB *MV:RETURN
1620 XP=1:YP=0:GOSUB *MV:RETURN
1630 XP=0:YP=1:GOSUB *MV:RETURN
1640 XP=-1:YP=0:GOSUB *MV:RETURN
1650 *MV:IF X+XP=-1 OR X+XP=10 OR Y+YP=-1 OR Y+YP=10 THEN GOSUB *CH:RETURN
1660   IF W%(ST,X+XP+XX*10,Y+YP+YY*10)=8 THEN GOSUB *SH
1670   IF W%(ST,X+XP+XX*10,Y+YP+YY*10)>2 THEN GOSUB *PT:RETURN
1680   IF EP=0 THEN GOSUB *VN
```


★「ハロー！C言語ワールド」を見て第1回：「へぇ～けっこう簡単じゃん！」第2回：「ぜんぜんわかんな～い」と挫折してしまう自分であった。（山形県鶴岡市・**井上雄平14才**）……【**影**：そんなときには再度第1回を読み直して，復習だ！**一同**：ええっ影さん…!?】

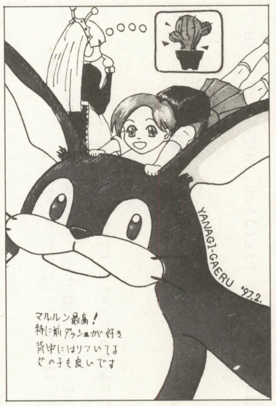
```
1690   X=X+XP:Y=Y+YP:GOSUB *PT:FOR L=0 TO ENB(ST,XX,YY)
1700   IF DM=0 AND X=EX(L) AND Y=EY(L) AND DIE(L)=0 THEN X=X-XP:Y=Y-YP:GOSUB *EP
:HP=HP-OF(KD(ST,XX,YY,L))*(ST+1)/2:DM=1:GOSUB *HP
1710    NEXT:DM=0:GOSUB *PT:GOSUB *STAIR
1720 RETURN
1730 *VN:PUT(170+X*30,50+Y*30),G%(242*W%(ST,X+XX*10,Y+YY*10)),PSET:RETURN
1740 *PT:IF XP THEN PK=XP+2 ELSE IF YP THEN PK=YP+1
1750     PUT(FNX(X),FNY(Y)),G%(242*(6+PK)),PSET:RETURN
1760 *FIRE:IF L=6 AND FIRE(L)=0 AND FR=0 THEN RETURN
1770  IF FIRE(L)=0 THEN *FIRE2
1780  FXI=FX(L)+FXP(L):FYI=FY(L)+FYP(L)
1790  IF LL(L)=0 THEN GOSUB 1950 ELSE LL(L)=0
1800  IF FX(6)=X AND FY(6)=Y THEN GOSUB *PT
1810     IF FXI<0 OR FXI>9 OR FYI<0 OR FYI>9 THEN FIRE(L)=0:RETURN
1820     IF W%(ST,FXI+XX*10,FYI+YY*10)>0 THEN FIRE(L)=0:RETURN
1830     IF FXP(L)=0 AND FYP(L)=0 THEN FIRE(L)=0:RETURN
1840  FX(L)=FXI:FY(L)=FYI
1850  PUT(FNX(FX(L)),FNY(FY(L))),G%(242*5),PSET
1860  FOR J=0 TO ENB(ST,XX,YY)
1870   IF FX(L)=EX(J) AND FY(L)=EY(J) AND DIE(J)=0 THEN LL(L)=1:DL=L:L=J:GOSUB *
EP:L=DL
1880   IF FIRE(6)=1 AND FX(6)=EX(J) AND FY(6)=EY(J) AND DIE(J)=0 THEN GOSUB *HIT
1890  NEXT
1900  IF HIT=1 THEN FIRE(6)=0:HIT=0:RETURN
1910  IF L<>6 AND FX(L)=X AND FY(L)=Y THEN XP=FXP(L):YP=FYP(L):EP=1:FOR MA=0 TO
WA*50:NEXT:GOSUB 1950:HP=HP-OF(KD(ST,XX,YY,L))*(ST+1):GOSUB *HP:FIRE(L)=0 ELSE R
ETURN
1920     IF FXP(L) AND FYP(L) THEN XP=0
1940 RETURN
1950 PUT(FNX(FX(L)),FNY(FY(L))),G%(242*W%(ST,FX(L)+XX*10,FY(L)+YY*10)),PSET
1960 RETURN
1970 *HIT:EXI=EX(J)+FXP(6):EYI=EY(J)+FYP(6):DL=L:L=J:GOSUB *EV:GOSUB *YN
1980  GOSUB *EP:LL(6)=0:HIT=1:PH(J)=PH(J)-KOU:IF PH(J)<1 THEN *KL
1990  IF EX>=FNE(LV) THEN *LU
2000  L=DL:GOSUB *HP:RETURN
2010 *LU:LV=LV+1:GOSUB *HP:KOU=KOU+INT(RND*2+1):MHP=MHP+INT(RND*21+10)
2020  MFR=MFR+INT(RND*11+5):HP=MHP:FR=MFR:GOSUB *HLP:GOTO 2000
2030 *KL:EX=EX+KD(ST,XX,YY,J)*3*(ST+1)-(KD(ST,XX,YY,J)=4)*100*(ST+1)^2
2040     GOSUB *EV:DIE(J)=1:GOLD=GOLD+KD(ST,XX,YY,J)*5*(ST+1)
2050 IF KD(ST,XX,YY,J)=4 AND XX=0 AND CL=ST THEN P(1)=P(1)+ST+1:P(2)=P(2)+ST+1:W
%(ST+1,10,18)=0:CL=ST+1
2060 IF KD(ST,XX,YY,J)=4 AND XX=0 AND ST=3 THEN *CL
2070 GOTO 1990
2080 *FIRE2
2090  IF L=6 THEN FXP(L)=XP:FYP(L)=YP:FX(L)=X+XP:FY(L)=Y+YP:FR=FR-4:GOSUB *HP EL
SE FXP(L)=RNX(L):FYP(L)=RNY(L):FX(L)=EX(L)+RNX(L):FY(L)=EY(L)+RNY(L)
2100  FIRE(L)=1:FXI=FX(L):FYI=FY(L)
2110 GOTO 1810
2120 *EN:FOR L=0 TO ENB(ST,XX,YY):IF DIE(L)=1 THEN 2160
2130     GOSUB *EV
2140     ON KD(ST,XX,YY,L) GOSUB *A1,*A2,*A3,*A4
2150     GOSUB *YN:GOSUB *EP
2160     NEXT:RETURN
2170 *YN:IF EXI<0 OR EXI>9 OR EYI<0 OR EYI>9 THEN RETURN
2180     IF W%(ST,EXI+XX*10,EYI+YY*10)>0 THEN RETURN
2190     EX(L)=EXI:EY(L)=EYI:RETURN
2200 *EP:IF RNX(L) THEN PK=RNX(L)+2 ELSE IF RNY(L) THEN PK=RNY(L)+1
2210     IF KD(ST,XX,YY,L)<>4 THEN PK=0
2220     PUT(FNX(EX(L)),FNY(EY(L))),G%(242*(9+KD(ST,XX,YY,L)+PK)),PSET
2230     IF X=EX(L) AND Y=EY(L) THEN XP=RNX(L):YP=RNY(L):EP=1:HP=HP-OF(KD(ST,XX,
YY,L))*(ST+1)/2:GOSUB *HP ELSE RETURN
2240     IF XP AND YP THEN XP=0
2250     RETURN
2260 *EV:PUT(FNX(EX(L)),FNY(EY(L))),G%(242*W%(ST,EX(L)+XX*10,EY(L)+YY*10)),PSET:
RETURN
2270 *A1:RD=INT(RND*4):RNX(L)=RX(RD):RNY(L)=RY(RD)
2280     EXI=EX(L)+RNX(L):EYI=EY(L)+RNY(L):RETURN
2290 *A2:RNX(L)=SGN(X-EX(L)):RNY(L)=SGN(Y-EY(L))
2300     EXI=EX(L)+RNX(L):EYI=EY(L)+RNY(L):RETURN
2310 *A3:RD=INT(RND*4):RNX(L)=RX(RD):RNY(L)=RY(RD)
2320     EXI=EX(L)+RNX(L):EYI=EY(L)+RNY(L):A3=A3+1:SW(L)=1:RETURN
2330 *A4:RNX(L)=SGN(X-EX(L)):RNY(L)=SGN(Y-EY(L))
2340     EXI=EX(L)+RNX(L):EYI=EY(L)+RNY(L):SW(L)=1:RETURN
2350 *CH:XX=XX+XP:YY=YY+YP:IF XP THEN X=XP*-9/2+9/2
2360     IF YP THEN Y=YP*-9/2+9/2
2370     GOSUB *DR:GOSUB *PT:GOSUB *STAIR:RETURN
2380 *DR:SCREEN ,,1-A,A*32+1
2390     IF A=0 THEN A=1 ELSE A=0
2400     FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
2410     PUT(FNX(J),FNY(I)),G%(242*W%(ST,J+XX*10,I+YY*10)),PSET
2420     NEXT J,I
2430     FOR L=0 TO ENB(ST,XX,YY):EX(L)=DEX(ST,XX,YY,L):EY(L)=DEY(ST,XX,YY,L)
2440     PH(L)=DPH(KD(ST,XX,YY,L))+ST^2*KD(ST,XX,YY,L)*10:NEXT:SCREEN ,,A,A*32+1
2450     ERASE FIRE,FX,FY,SW,DIE,LL:DIM FIRE(6),FX(6),FY(6),SW(6),DIE(5),LL(6)
2460     GOSUB *EN:RETURN
2470 *STAIR
2480   IF W%(ST,X+XX*10,Y+YY*10)=1 THEN ST=ST+1:GOSUB *DR:GOSUB *PT:RETURN
2490   IF W%(ST,X+XX*10,Y+YY*10)=2 THEN ST=ST-1:GOSUB *DR:GOSUB *PT
2500 RETURN
2510 *HP:COLOR 1:IF HP<0 THEN HP=0 ELSE IF FR<0 THEN FR=0
2520  LOCATE 26,23:PRINT SPACE$(16):LOCATE 26,23:PRINT STRING$(HP¥50,"#");
2530  LOCATE 48:PRINT SPACE$(10);:LOCATE 48:PRINT STRING$(FR¥50,"#")
2540  LOCATE 26,22:PRINT LV;:LOCATE 36:PRINT EX;:LOCATE 49:PRINT "      ";
2550  LOCATE 49:PRINT GOLD:IF HP<1 THEN *OV
2560 RETURN
2570 *HLP:COLOR 6:GOSUB *C
2580 D$="＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊":LOCATE 30,6:PRINT D$:LOCATE 30,8:PRINT D$
2590 LOCATE 36,7:PRINT"ステータス":LOCATE 25,10:PRINT"HP";HP;"/";MHP;
2600 LOCATE 43:PRINT"FIRE";FR;"/";MFR:LOCATE 25,12:PRINT"OFFENCE";KOU;
2610 LOCATE 40:PRINT"POTION";P(1);P(2)
2620 LOCATE 25,14:PRINT"EXP TO NEXT LEVEL";FNE(LV)-EX
2630 LOCATE 25,16:PRINT"１．ブルーポーションを使う
2640 LOCATE 25,17:PRINT"２．レッドポーションを使う
2650 LOCATE 25,18:PRINT"３．何も使わない
2660 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 2660
2670 ON VAL(K$)GOTO 2690,2720,2750
2680 GOTO 2660
2690 IF P(1)=0 THEN 2750 ELSE P(1)=P(1)-1:HP=HP+300
2700 IF HP>MHP THEN HP=MHP
2710 GOTO 2750
2720 IF P(2)=0 THEN 2750 ELSE P(2)=P(2)-1:FR=FR+200
2730 IF FR>MFR THEN FR=MFR
2740 GOTO 2750
2750 COLOR:GOSUB *STV:GOSUB *HP:RETURN
2760 *SH:HELP OFF:GOSUB *C:GOSUB *MES
2770 FOR O=0 TO LEN(M$(XX))¥30:LOCATE 25,10+O*2:PRINT KMID$(M$(XX),O*15+1,15):NE
XT
2780 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 2780
2790 ON XX GOTO 2810
2800 IF K$="Y" THEN 2880 ELSE IF K$="N" THEN 2900 ELSE 2780
2810 ON VAL(K$)GOTO 2840,2860,2900:GOTO 2780
2820 COLOR:GOSUB *STV:HELP ON:RETURN
2830 *STV:FOR O=0 TO 14:LOCATE 0,6+O:PRINT SPACE$(80):NEXT:RETURN
2840 IF GOLD<200 THEN 2820
2850 P(1)=P(1)+1:GOLD=GOLD-200:GOSUB *HP:GOTO 2820
2860 IF GOLD<400 THEN 2820
2870 P(2)=P(2)+1:GOLD=GOLD-400:GOSUB *HP:GOTO 2820
2880 IF GOLD <200 THEN 2820
2890 GOLD=GOLD-200:HP=MHP:FR=MFR:GOSUB *HP:GOTO 2820
2900 GOTO 2820
2910 *C:FOR C=0 TO 14:COLOR=(C,11*C):NEXT:RETURN
2920 *MES:COLOR 6:D$="－－－－－－－－－－":LOCATE 30,6:PRINT D$:LOCATE 30,8
2930  PRINT D$:LOCATE 36,7:PRINT T$(XX)
2940  KD(ST,X,Y,L)=VAL(MID$(D$,L+1,1)):RETURN
2950  DEX(ST,X,Y,L)=VAL(MID$(D$,L+1,1)):RETURN
2960  DEY(ST,X,Y,L)=VAL(MID$(D$,L+1,1)):RETURN
2970 *OV:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:COLOR=(I,&HFFF-J*&H111):FOR K=0 TO WA*5:NEX
T K,J,I:CLS
2980     LOCATE 26,10:PRINT"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ":CLS 2:GOTO *E
2990 *CL:LOCATE 34,11:PRINT"ＣＬＥＡＲ！！"
3000 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:COLOR=(J,I*239):FOR K=0 TO WA*10:NEXT
3010 NEXT J:FOR K=0 TO WA*10:NEXT K,I:GOTO *E
3020 *E:WHILE INKEY$<>"":WEND:COLOR:END
3030 '■■■ ＤＡＴＡ ■■■
3040 DATA ここは回復の店じゃ。２００ゴールド払えばそなたの体力を完全に回復してし
んぜよう。（Ｙ／Ｎ）
```


★発売する気がないのなら,「発売予定表」から外すべきでしょう。メーカーには自覚してもらいたいです。(兵庫県明石市・**春菜30才**)
……【**影**：突然バグが出たりして,なかなか予定どおりにいかないものなんだよ,ソフト開発って。**編**：私達にも耳の痛い言葉…。】

```
3050 DATA いらっしゃい。安くしとくからかっときな。どれがほしいんだい？（1／2／
3）　　　1．ブルーポーション(200)2．レッドポーション(400)3．何も買わない
3060 '------------------------------------------------------<ENEMY_DATA>
3070 DATA 1,0,-1,0,0,1,0,-1, 25,40,20,40,20,60,55,500
3080 DATA 2,3,5,4, 5,2,3,5, 4,1,5,5, 5,3,5,4                    'NUMBER
3090 DATA 123,1321,433213,33233, 231233,213,3243,231322, 33333,31,124333,331122
3100 DATA 333221,3223,334333,31243                                'KIND
3110 DATA 775,2434,166441,42153, 757535,227,6166,672121, 52637,35,717567,147147
3120 DATA 641737,4253,251516,14837
3130 DATA 156,1467,468785,23567, 211246,137,2568,234567, 12348,18,145888,345678
3140 DATA 123456,1578,134578,34578                                'ZAHYOU
3150 '------------------------------------------------------<MAP_DATA>
3160 DATA IIIIIIIIII,F0000001F3,FIF3F0IIF3,F0F000I3F3,F0FF3II1F3,IIF03II3F8
3170 DATA GI0300003I,FGF0F30003,GFF0030003,IIF3F330I3,IIF3F330I3,F3I003F0GI
3180 DATA F3IIIF00F8,F3F03F3III,F0003F3503,F000IF3I03,F3F03F0003,F3F03F00GI
3190 DATA F0000000II,IIIIIIIIII,IIIIIIIIII,F0F0F00H08,FF0F3F0IF3,F0F0F00IF8
3200 DATA FF0F0002II,FFF3IIII5D,HF03003803,IHII00G303,H300003I03,I03IIF0003
3210 DATA I03IIF0008,III03IIIHI,F0003F003D,F0003F3I03,F0I03F3D03,F0I03F33II
3220 DATA F0I03F3003,F0003F3IH3,F0000K00F3,IIIIIIIIII,IIIIIIIIII,F000G0000D
3230 DATA F30FIIIIII,I0F001GG3D,F00300FF38,FFIF3II0DI,FF033IIDF3,F3GFF0HF03
3240 DATA F00000F03I,IIIIIFF033,IIIIIFF03D,F0003F3III,F0003F0003,F0003F0003
3250 DATA F0I03F0003,F0I03F0003,F0003F0003,F0003F0003,F0000K0003,IIIIIIIIII
3260 DATA IIIIIIIIII,F000230003,F0003F0I03,F3333H2H3I,FFFFIIIIID,FF00000033
3270 DATA F0IF3F0033,F0HF030033,F0FF00F033,IIIIIFFFI3,IIIIIFFFID,F0003I03II
3280 DATA F0003F0003,F0003FI3F3,F0003FI3F3,F0003F0003,F0003IIII3,F0003F0F03
3290 DATA F0000KF0F3,IIIIIIIIII
3300 '------------------------------------------------------<CHARACTER_DATA>
3310 DATA 8888888B8888888,888B8BB8BB8B888,88B8888B8888B88,8B8B88DDD88B8B8
3320 DATA 8888DD888DD8888,888DD8EEE8DD888,8DD888E8E888DD8,D88888E8E88888D
3330 DATA 8DD888E8E888DD8,888DD8EEE8DD888,8888DD888DD8888,8B8B88DDD88B8B8
3340 DATA 88B8888B8888B88,888B8BB8BB8B888,8888888B8888888
3350 DATA 888888888888666,88888888866E666,88888888866E666,88888866E66E666
3360 DATA 88888866E66E666,88866E66E66ECCC,88866E66E66ECCC,66E66E66ECCCCCC
3370 DATA 66E66E66ECCCCCC,66E66ECCCCCCCCC,66E66ECCCCCCCCC,66ECCCCCCCCCCCC
3380 DATA 66ECCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCC
3390 DATA 111111111111111,199999999999991,199999999966661,199999999966661
3400 DATA 19999996E666661,1999999E6E66661,1999EEE6E666661,1999EEEE6E66661
3410 DATA 1E0EEEEE6ECCCC1,10E0EEE6E6CCCC1,1E0EEEECCCC0C01,10E0EEECCC0C0C1
3420 DATA 1E0ECCC0C0C0C01,10E0CC0C0C0C0C1,111111111111111
3430 DATA 444444444444444,499999969999994,492999333999294,499933333339994
3440 DATA 466633AAA336664,499933333339994,492999333999294,499999969999994
3450 DATA 444444444444444,BBBBBBBBBBBBBB0,8CCCCCCCCCCCCC8,BBBBBBBBBBBBBBB
3460 DATA 8CCCCCCCCCCCCC8,BBBBBBBBBBBBBBB,8CCCCCCCCCCCCC8
3470 DATA EEEEEEEEEEEEEEE,EAAAAAAEAAAAAAE,EAAAAAAEAAAAAAE,EA1111AEA1111AE
3480 DATA EAAAAAAEAAAAAAE,EAAAAAAEAAAAAAE,EA1111AEA1111AE,EAAAAAAEAAAAAAE
3490 DATA EAAAAAAEAAAAAAE,EA1111AEA1111AE,EAAAAAAEAAAAAAE,EAAAAAAEAAAAAAE
3500 DATA EA1111AEA1111AE,EAAAAAAEAAAAAAE,EEEEEEEEEEEEEEE
3510 DATA 888888822822888,888888228828828,888882288288288,888882282282888
3520 DATA 828822222222888,828222222222828,822222226222828,882226266228828
3530 DATA 882226666228228,822266666622288,822266776622288,822266766622888
3540 DATA 822266766622888,888226662228888,888822222888888
3550 DATA 888818888818888,448881888188844,844881888188448,884481111184488
3560 DATA 884441111144488,88444C111C44488,88444C111C44488,844444C1C444448
3570 DATA 844444C1C444448,84444C111C44448,844481111184448,444881111188444
3580 DATA 448811111118844,488111181111884,811111181111118
3590 DATA 888888881188848,888888111888448,888888111844488,888811111184488
3600 DATA 888116111184488,881111111184488,881111111144488,881181111444888
3610 DATA 888881911444888,888881911444888,888888911844488,888888155884488
3620 DATA 888881155884448,888881111888848,881111111888888
3630 DATA 888818888818888,448881888188844,844881888188448,884481111184488
3640 DATA 884411616114488,884411111114488,884441111144488,844119111911448
3650 DATA 841119111911148,841111919111148,841181111181148,445581111185544
3660 DATA 485511111115584,888111181111888,811111181111118
3670 DATA 848881188888888,844888111888888,884448111888888,884481111118888
3680 DATA 884481111611888,884481111111188,884441111111188,888444111181188
3690 DATA 888444119188888,888444119188888,884448119888888,884488551888888
3700 DATA 844488551188888,848888111118888,888888111111188
3710 DATA 886888888888688,886688888886688,888668444866888,888644444446888
3720 DATA 888444020444888,888440020044888,884400020004488,884440020044488
3730 DATA 884444020444488,888424444424888,888442222244888,881144424441188
3740 DATA 881111444111188,311111111111113,333333333333333
```

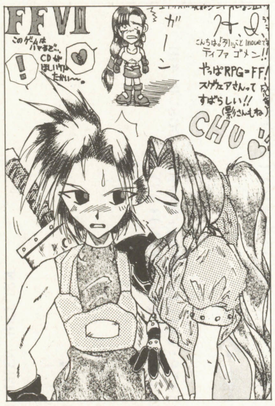
評…つぐ美ちゃんかと…（編）

by 比呂



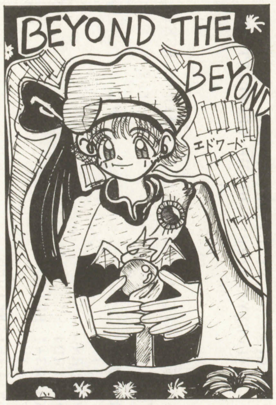
評…「わくわく7」は楽しいな（編）

by 柳蛙



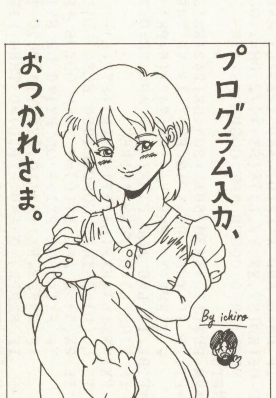
評…私も泣けたわ（つぐ美）

by ろりい



評…トーン使うといいかも（編）

by たぬき

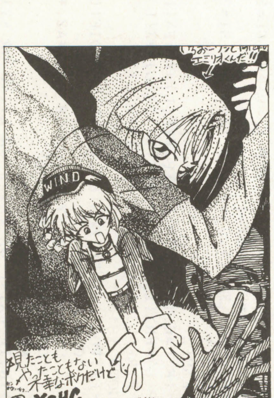


評…息ぬきにイラストでも（編）

by ichiro

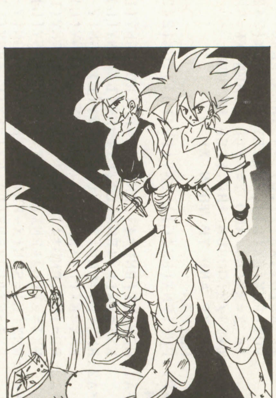
評…葵っておばさんだったの？（影）

by 魯蘭



評…この点描には頭がさがる（編）

by 火の優雅の真

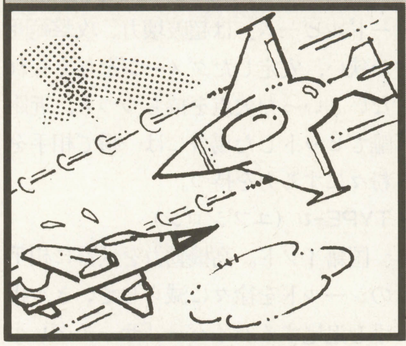


評…ちょっと古い投稿です（つぐ美）

by 坂倉 徹

★言いたいことは数あれど，まずは皆様ありがとう。これからも読みつづけるからね！ やっぱC言語っスよ!!（大阪府東大阪市・Engel Feather 18才）……【影：言いたいことって何だ？気になるなあ。編：「ハロー！C言語ワールド」，応援してね！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC※)用



友達とやると燃える！対戦格闘シューティング

SHOOT（シュート）

釜田　健裕

STORY

時は西暦2×××年。島国じゃぽんによって「世界最強戦闘機決定大会」が開催された。各国より選りすぐられた高性能戦闘機が亜空間コロニーに集結し，世界の最新技術を目的に集まった見物客でコロニー内は溢（あふ）れかえった。

だが帝国じゃぽんが他国の戦闘力の観察を目的にこの大会を行なったのだという事実には誰も気づく者がいなかった。

このゲームとは

ジャンルは「対戦格闘シューティング」。つまり簡単にゆーと「戦闘機を操作して対戦しちゃおう！」というゲームなのです。

基本のキーは次のとおりです。

上下左右　1P：8246キー
　　　　　2P：RVDGキー
決定　1P：▷キー
　　　2P：Qキー
タイトルに戻る
　：ESC

これらのキーとゲーム中で使う␣，?，Z，Aのキー以外は使いません。

起動するとウェイトをいくらかけるか聞いてきます。くわしくは後で。数字を入力してリターンするとストーリーが流れはじめますが，読みたくないときは何かキーを押すとタイトル画面に直行します。タイトルでは上下のキーでゲームモードを，左右のキーでコンピュータの強さを決められます。対COM戦，対人戦，COMどうしが戦うウォッチモードの3種類のモードがあります。それらを選んで決定キーを押すと，機体選択画面に移ります。機体は全9種類，もちろん性能差があります。左右のキーでキャラを選び，決定キーで選んでください。どのモードでも機体が決定される前にESCキーが押されるとタイトル画面に戻ります。機体が選ばれると「Now Loading」と機体データを読みだし，完了すればゲーム・スタートです。

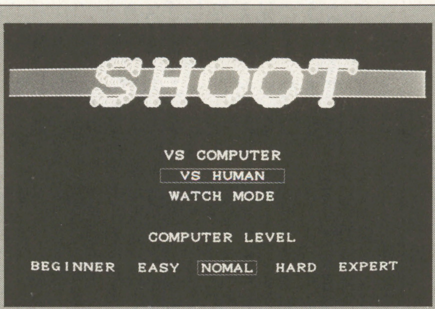
ゲームは1本勝負。相手のシールドを0にすれば勝ちです。

エネルギーは攻撃や防御をすると減り，しないと徐々に回復します。エネルギーが二つ目の矢印以上たまることはありません。キャラは自由に画面内を飛び回れ，画面端に行くとその反対側へとワープします。やってみればすぐわかるでしょう。

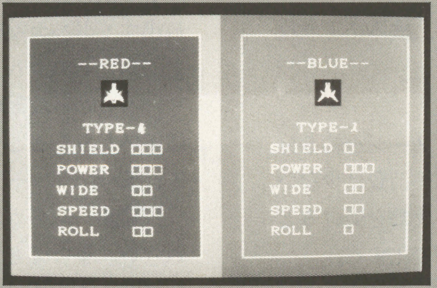
機体の操縦法は，

```
---2P---          ---1P---
Q      R              8
 A   D   G          4   6
   Z              ▷ ? ␣
```

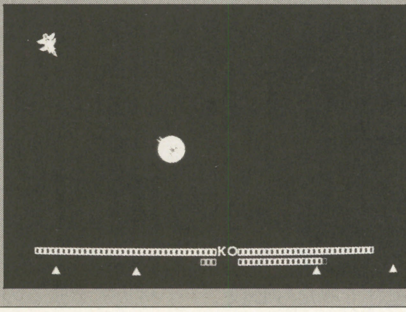
RDG・846：高速移動・左右旋回
Z　　　␣：レーザー（通常攻撃）



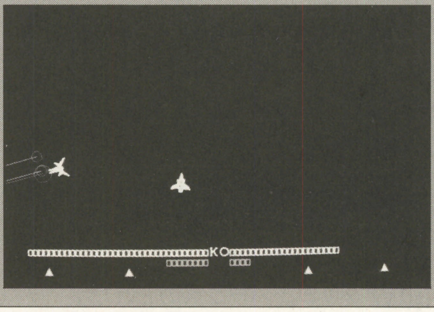
◀《写真1》色々な条件でゲームできるぞ



◀《写真2》9体の機体から自分に有利な物を選ぼう

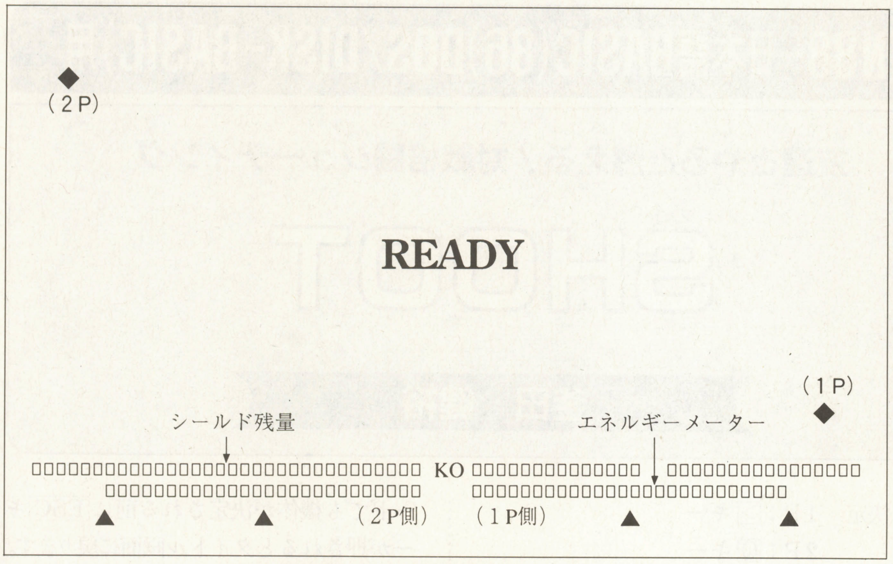


▶《写真3》上段が体力ゲージ、下段がエネルギー・ゲージ



▶《写真4》エネルギーの状態でバリアーや必殺砲が使える

★これからプログラム言語を学びたいのですが，どの言語を学ぶのが，おすすめですか？影さん，教えてください！（東京都中央区・島憲司15才）……【編：やっぱりBASICでしょう。基本ですよ。影：私ぐらいになるとC言語からだけどね。編：ふーん。】



《第1図》ゲームの画面はこんな感じだ

A ・ ? ：バリア（ガード）
Q ・ ▷ ：ハイパー（必殺砲）

このゲームでは移動は上下左右ではなく，「前進」「左右旋回」で行ないます。よってゲーム中「下」は使いません。

能力とは

・SHIELD ：自機の耐久力。高いほどタフ。
・POWER ：通常レーザーの攻撃力。高いほど強力。
・WIDE ：通常レーザーの攻撃範囲高いほど広い。
・SPEED ：自機の移動能力。高いほど速い。
・ROLL ：自機の旋回能力。高いほど旋回角度が大きい。

・レーザー

戦闘での通常攻撃で，機体により攻撃力と攻撃範囲が違う。

・バリア

敵の攻撃を防ぎ，ダメージを約5分の1にする。エネルギー消費は少ない。なお，バリア展開中に攻撃を受けると被弾による爆風の色が変化する。

・ハイパー

そのキャラ独自の超強力兵器を発射する。エネルギーを矢印のところまで消費する。つまりMAXまでたまれば2回連続で撃てるってこと。

機体の性能差とは

・TYPE-α（アルファ）

国籍アメリコ。バランスのとれた主人公タイプ。必殺砲「イオンブラスター」は前方に向けて戦艦ヤマトよろしく波動砲をぶっぱなす，とっても主人公した兵器。よくある「弱い主人公」なんてことは絶対ない。

・TYPE-β（ベータ）

国籍スパイン。素早い動きで敵を困惑させ,スキを狙う一撃離脱タイプ。必殺砲は「レーザーウェブ」で，前方にレーザーの網を投げかけ，敵を捕らえた後一気にダメージを与える兵器。ネットの中心で捕らえるほどダメージはでかくなる。

・TYPE-γ（ガンマ）

国籍ロシワ。動きは鈍いがタフで力があるのでムリヤリ相手を押していける。「グラビドンサンダー」は20個のビットを前方に展開し，広範囲に電撃を放出するドハデな必殺砲。当たるも八卦(はっけ)，当たらぬも八卦の困った兵器だけど，とにかく攻撃がでかいので相手に威圧感を与えることができる。

・TYPE-μ（ミュー）

国籍ポノレトガル。足が速いが曲がれない。よってどうしても画面内をワープしまくる情けない戦いかたになってしまう。だがハイパーは違う。自分の正面に超強烈な核爆発を引き起こす，その名も「クリムゾンフレア」。その破壊力はまさに必殺砲と言える。

・TYPE-ν（ニュー）

国籍ヌイス。恐るべき旋回能力で相手の無防備な背後をとって攻撃。相手がよろよろになって逃げてったら必殺砲「ロックオンレーザー」。いかに相手の攻撃を避けるかがネック。

・TYPE-λ（ラムダ）

国籍ドイシ。やや鈍いが必殺砲の「ニードルビーム」は超破壊力。攻撃範囲が狭い，安定したダメージを与えられないといった欠点を持ちつつも，近距離でヒットした場合には一瞬で相手を粉々にする力を持つ。

・TYPE-υ（ユプシロン）

国籍イソド。高機動力を武器に相手のシールドを徐々に減らしていき，相手を追尾するハイパー「サーチグレネード」で相手を威嚇(いかく)。この必殺砲は単発の威力は低いが，相手と重なって撃つと強力である。

・TYPE-ξ（ゼータ）

国籍パキスクン。機動力高く，攻撃力もそこそこある。狙いのつけにくさは前方集中レーザー「ギャラクシィ」で補える。攻撃範囲が半端じゃない広さなのだが自機手前は無防備。

・TYPE-η（イータ）

国籍中華人民飽和国。重戦艦を思わせる攻撃能力は相手にとって脅威。ハイパーは前方約180度を炎で焼きつくす「フェザーブレス」。近づかれると当てられないのが弱点だが相手はうかつに動けなくなる。

ゲームの詳細とは

・当たり判定に癖がある

プログラムの都合上，一見当たっているように見えても「スカッ!」ってなことがたまに起こっちゃいます。処理を軽くするためだし，このゲームのおもしろさにもつながってるんで勘弁(かんべん)してください。

・ハイパー使用時は通常の当たり判定がない

ハイパーを使ったときにぴかーんと光るその瞬間，相手の通常レーザーをくらってもすり抜けてしまいます。当たるのは自分が撃ったハイパーだけ。狙って決めるのはメチャむずかしいけれど，決まると後でいうカウンターの恩恵もあり，強烈かつ爽快です。ただ普通相手とのハイパー合戦では，お互い相打ちになりますが，TYPE-μのみハイパー発射時に電磁バリアを張るので相手の攻撃が何だろう

■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか，電波新聞社「03（3445）6111（代表）」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」（送料は一回三百八十円，複数冊注文できます）でお求めいただけます。

★がんばって，BASICを勉強して，20年後までには，投稿しますので，楽しみにしていてください!!（大阪府茨木市・**林健二郎20才**）
……【Dr.D：また気の長い話じゃのう。影：大丈夫，20年後もベーマガは健在です。それよりDr.Dが…。Dr.D：むっ!?】

と問答無用ですり抜けます。おかげでμのハイパーは最強。

・カウンターダメージシステム

自分の攻撃中に相手の攻撃を受けると，通常，ハイパー問わずダメージが1.5倍になっちゃいます。ちなみにハイパーの撃ち合いではお互いにカウンターダメージが入ります。キャラの必殺砲によっては即死の可能性も!?

このプログラムとは

すっごく長いですが，そのかわり速い機種でもちゃんと動くよう工夫してあるので,「打ち込んでみたけど速すぎて遊べなーい」なんてことはないはずです。もっとも残念ながら処理がムチャクチャ重いので，遅い機種はベーシックコンパイラが必要ですが，ウェイトがどのくらい必要かわかったら80行を「WT=10000」のように書き換えればOKです。あと，680行の“＿”の出しかたはシフト・キーを押しながら「ろ」です。知らなかった人はこれを機会に覚えておきましょう。

ゲーム中の「Now Loading」は，実際にアクセスしているわけではなく,「プログラム中の機体データをロード」しているだけです。よって正確には「Now Preparing」なんでしょうが，こっちのほうがかっこいいので(笑)こうしてあります。

能力や簡単なルールの変更は解読さえできれば比較的楽にできるはずです。機体の形や必殺砲の改造もできる人はできるでしょう。でも機体の数を増やすのはいろいろな数値を変えなきゃいけないので面倒ですよ。

動作速度を確認した機種とは

- PC-9801VX：80286(8MHz)…無理にできないことはないですが…あまりおもしろくありません。
- PC-9801EX：80286(12MHz)…ウェイト0，コンパイルが必要。これが最低ラインです。まあ，この機種で動かすのが目的でしたから。
- PC-9821Xv13：Pentium(133MHz)…ウェイト32000。もちろんコンパイルは必要なし。ただしEMSドライバを組み込むとかなり遅くなるようです。ウェイトはプログラムの都合上32766までしかかけられないので，これより速い機種ではこれを利用する手があります。Windowsからベーシックを起動するという方法も可。音が変になるのであまり奨めませんが。

言いたいことは

初投稿です。このゲームは高校の文化祭のために制作したものですが，結構好評だったのでいろいろ改良して投稿してみました。友達の意見もなるべく取り入れて育ててきたゲームなのでおもしろさは保証します。でも操作が複雑だし，ファミコンのコントローラーも嫌いな人には，このおもしろさはわかんないだろうなあ。ゲーセンのゲームバリバリな人なら大丈夫でしょう。

うまくなるには通常レーザーとバリアを究めることです。最初はどうしても当てやすいハイパーの出し合いになってしまうものですが，通常レーザーはなかなか強力で牽制(けんせい)や削りにかなり効果的，バリアはその威力をかなり弱めるうえにエネルギーの消費はほとんどないというすぐれものです。ハイパーだけじゃHARDのCOMにゃ勝てないっすよ。一度使えねぇ機体も究めると鬼になったりします。βとかね。

ところでCOM思考ルーチン，はじめて作ったんですがなかなかおもしろいルーチンに出来上がったと思います。EXPERTだとそこそこ強いしね。このゲーム初めての人はまずEASYあたりで操作に慣れたほうがいいと思います。BEGINNERなら相手はほとんど無抵抗なので下手な人も操作の練習ができるし。でも何といってもこのゲームの醍醐味(だいごみ)は対人戦です。

今人気の対戦格闘をシューティングにしてしまったこの一品，ぜひ一度お試しください，ってな。

★参考にしたもの

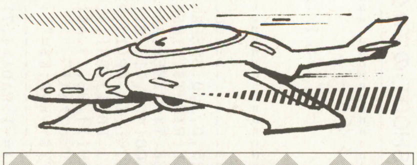
- PC-9801シリーズBASIC用語・用例辞典　伊東ひろみ著
- N88-日本語BASICハンディ・マニュアル　戸内順一著

私はこの２冊でベーシックを覚えました。とてもわかりやすい本です。N88ベーシックは覚えたいけど良い本がないっていう人には強くお奨めします。

※DISK-BASICで入力の場合は100行のCONSOLE文のパラメータを減らしてください。

《第１表》変数表

T( )	タイトル画像データ	RL( )	旋回能力
CH( )	機体選択画面用の機体画像データ	EN( )	エネルギー量
C0( )	1P(BLUE)の機体画像データ	A$( )	雑用
C1( )	2P(RED)の機体画像データ	X( )	機体のＸ座標
CB( )	バリアの画像データ	Y( )	機体のＹ座標
C( )	機体選択画面で選択した機体No.	R( )	機体の向き
BC( )	C0( )・C1( )に格納されている機体No.	BL( )	レーザーのキー感知
ST( )	機体選択画面で選んだ機体の能力値	BB( )	バリアのキー感知
SH( )	残シールド値	BH( )	ハイパーのキー感知
PW( )	攻撃値	BU( )	高速移動のキー感知
WD( )	攻撃範囲	BR( )	旋回のキー感知
SP( )	移動速度	LX( )	弾などのＸ座標
		LY( )	弾などのＹ座標
		FW( )	勝利フラグ
		FC( )	COMフラグ
		RB( )	COMバリアルーチン
		RM( )	COM移動ルーチン
		BS( )	COMのシールド監視



CHECKER FLAG

影：うおりゃー！撃墜！ふっ５勝０敗。
編：うぅ…影さんこういうの強いですね…。
影：こういうのは得意だ～！
編：しょうがない…ここは隠しコマンドで最強キャラを…。

★アンケート・ハガキで学校案内を注文したら，頼んでないところのまできました。迷惑だから，影さん，しっかりしてください。(東京都世田谷区・**千葉正嗣18才**)……【**影**：だめだよ，編さん。ちゃんとしなきゃ。**編**：影さんに突っ込まれるとは…。失礼しました。】

『SHOOT』のプログラム・リスト

```
10 '=============================================================
20 '=    対戦格闘シューティングゲーム                              =
30 '=                                                            =
40 '=                《 SHOOT 》      Ver 2.00                  =
50 '=                                                            =
60 '=                                      By 釜田 健裕          =
70 '=============================================================
80 '
90 '環境設定----------------------------------------------------------
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:SCREEN 3,2,0,1:CLS 2:COLOR 7,0,0,7,2
110 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):ON STOP GOSUB *KST:STOP ON
120 GOSUB *TM:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:AW=AW+1:WEND
130 DIM T(11681),CH(401,9),CO(401,71),C1(401,71),CB(401),C(1),BC(1)
140 DIM ST(1,4),SH(1),PW(1),WD(1),SP(1),RL(1),EN(1)
150 DIM X(1),Y(1),R(1),BL(1),BB(1),BH(1),BU(1),BR(1),LX(19),LY(19)
160 DIM FW(1),FC(1),RB(1),RM(1),BS(1),A$(1)
170 KY$="8462.ﾙ/ﾒrRｽdDｼgGｷvVﾋqQﾀaAﾁ"
180 WHILE INKEY$>"":K$=INKEY$:WEND:K$="":INPUT"Wait=",WT
190 '前準備----------------------------------------------------------
200 MD=1:LV=2:BC(0)=-1:BC(1)=-1:RAD!=4.71239
210 RESTORE *PD0:FOR L0=0 TO 15:READ A:COLOR=(L0,A):NEXT
220 PRINT"Ｎｏｗ　Ｌｏａｄｉｎｇ";:CIRCLE(19,19),19,8,,,,F:GET@(0,0)-(39,39),CB
230 RESTORE *CD0:FOR L0=0 TO 9:CLS 2:READ A,X,Y:GOSUB *RL:POINT(RX+19,RY+19)
240 FOR L1=1 TO A:READ X,Y:GOSUB *RL:LINE -(RX+19,RY+19),1:NEXT
250 READ A:FOR L1=1 TO A:READ X,Y,B:GOSUB *RL:PAINT(RX+19,RY+19),B,1:NEXT
260 GET@(0,0)-(39,39),CH(0,L0):PRINT". ";:NEXT:CLS 3
270 'タイトル演出-----------------------------------------------------
280 ON -(INKEY$>"") GOTO 320:Y=0:CT!=1:GOSUB *AW:CT!=4
290 WHILE Y<7 AND INKEY$="":READ A$:LOCATE 40-KLEN(A$),5+Y*2:PRINT A$
300 Y=Y+1:GOSUB *AW:WEND:ON -(Y<7) GOTO 320:GOSUB *AW
310 '
320 CLS:SCREEN ,0:COLOR=(8,0):COLOR=(9,0):LINE(-1,55)-(640,95),8,BF,9
330 FOR L0=0 TO 4:A=VAL(MID$("9043903290399039904 4",1+L0*4,4))
340 PUT@(L0*16,0),KANJI(A):NEXT:CT!=15
350 FOR L0=1 TO 13:FOR L1=3 TO 78:ON -(POINT(L1,L0)=0) GOTO 370
360 BEEP 1:CIRCLE(127+L1*5-L0,40+L0*5),6,1,,,,F,13:GOSUB *WT:BEEP 0
370 NEXT L1,L0:LINE(3,1)-(78,13),0,BF:COLOR=(0,4095)
380 COLOR=(8,4095):COLOR=(9,7):GET@(0,39)-(639,111),T:COLOR=(0,0)
390 *TITLE:'タイトル------------------------------------------------
400 C(0)=0:C(1)=0:CLS 3:PUT@(0,39),T:RESTORE *TD
410 FOR L0=0 TO 4:READ Y,A$:LOCATE 40-LEN(A$)+(L0=4),Y:PRINT AKCNV$(A$):NEXT
420 WHILE INKEY$>"":K$=INKEY$:WEND:K$="":GOTO 480
430 '
440 K$="":WHILE K$="":K$=INKEY$:WEND:ON -(INSTR(KY$,K$)=0) GOTO 440:GOSUB *SE
450 ON -(INSTR(".ﾙqQﾀ",K$)>0) GOTO 520:LINE(27,172)-(597,370),0,BF
460 MD=(MD+(INSTR("8rRｽ",K$)>0)-(INSTR("2vVﾋ",K$)>0)) MOD 3:MD=MD-3*(MD=-1)
470 LV=(LV+(INSTR("4dDｼ",K$)>0)-(INSTR("6gGｷ",K$)>0)) MOD 5:LV=LV-5*(LV=-1)
480 X=VAL(MID$(" 27187282395491",1+LV*3,3))
490 X0=VAL(MID$("137 73 89 72106",1+LV*3,3))
500 LINE(226,172+MD*32)-STEP(186,22),13,B:LINE(X,348)-STEP(X0,22),13,B:GOTO 440
510 '
520 FC(0)=-(MD=0 AND INSTR(".ﾙ",K$)=0) OR -(MD=2)
530 FC(1)=-(MD=0 AND INSTR(".ﾙ",K$)>0) OR -(MD=2)
540 *CHOICE:'機体選択-----------------------------------------------
550 CLS 3:RESTORE *PD0:FOR L0=0 TO 15:READ A:COLOR=(L0,A):NEXT
560 FOR L0=0 TO 3:A=VAL(MID$("10 511 4",1+L0*2,2))
570 X=VAL(MID$("000319 30350",1+L0*3,3)):Y=VAL(MID$("000000 30 30",1+L0*3,3))
580 X0=VAL(MID$("318639287607",1+L0*3,3)):Y0=VAL(MID$("399399369369",1+L0*3,3))
590 LINE(X,Y)-(X0,Y0),1-(A-1)*(L0<2),BF,A:NEXT
600 LOCATE 13,4:PRINT"－－ＲＥＤ－－";SPC(25);"－－ＢＬＵＥ－－"
610 FOR L0=0 TO 1:FOR L1=0 TO 5
620 A$=MID$("TYPE- SHIELDPOWER WIDE  SPEED ROLL",1+L1*6,6)
630 LOCATE 9-5*(L1=0)+40*L0,10+L1*2:PRINT AKCNV$(A$):NEXT L1,L0:A$=""
640 FOR L0=0 TO 9:B$=MID$("2641264226432 64C264D264B26542646264726 38",1+L0*4,4)
650 A$=A$+KNJ$(B$):NEXT:BH(0)=FC(0):BH(1)=FC(1):A=0:B=-(MD=0 AND BH(0)=1)
660 B$="22222211333331131331131131322121223321321231244444":C$=""
670 A$(0)="88224646/ 88224646ﾒ":A$(1)="rrvvdgdga RRVVDGDGA ｽｽﾋﾋｼｷｼｷﾁ"
680 WHILE INKEY$>"":K$=INKEY$:WEND:K$="_":ON -(MD=2) GOTO 860:GOTO 770
690 '
700 K$="":WHILE K$="":K$=INKEY$:WEND
710 ON -(K$=CHR$(27)) GOTO *TITLE:ON -(INSTR(KY$,K$)=0) GOTO 700
720 B=-(INSTR(LEFT$(KY$,8),K$)=0):ON BH(B) GOTO 700:GOSUB *SE
730 ON -(INSTR(".ﾙqQﾀ",K$)=0) GOTO 750:BH(B)=1
740 ON -(INSTR(A$(B),C$)=0 AND C(B)<9) GOTO 750:C(B)=9:GOTO 770
750 C(B)=(C(B)+(INSTR("4dDｼ",K$)>0)-(INSTR("6gGｷ",K$)>0)) MOD 9
760 C(B)=C(B)-9*(C(B)=-1)
770 ON B GOTO 780:PUT@(460,96),CH(0,C(0)),PSET:GOTO 790
780 PUT@(139,96),CH(0,C(1)),PRESET
790 LOCATE 64-40*B,10:PRINT KMID$(A$,1+C(B),1)
800 FOR L0=0 TO 4:ST(B,L0)=VAL(MID$(B$,1+C(B)*5+L0,1)):LOCATE 63-40*B,12+L0*2
810 FOR L1=1 TO ST(B,L0):PRINT KNJ$("2222");:NEXT:PRINT SPC(6):NEXT
820 ON -(BH(B)=0) GOTO 830:COLOR@(49-40*B,4)-(70-40*B,20),6
830 B=B+1:ON -(MD>0 AND K$="_" AND B=1) GOTO 770
840 C$=RIGHT$(C$+K$,9):ON -((BH(0) AND BH(1))=0 AND A=0) GOTO 700
850 '
860 GOSUB *SE:ON -(MD=1 OR A=2) GOTO 930
870 ON A GOTO 880:A=1:BH(0)=0:BH(1)=0:C=0:D=30+WT/500
880 ON -(D>C) GOTO 890:A=2:BH(0)=1:BH(1)=1
890 B=-(MD=0 AND FC(0)=0):C=C+1:FOR L0=0 TO 1:ON -(FC(L0)=0) GOTO 920
900 ON -(LV<3 OR (INP(232)<>191 AND INP(232)<>159)) GOTO 910:C(L0)=9:GOTO 920
910 C(L0)=INT(RND*(9-(LV>2 AND MD=0)))
920 NEXT:ON -(INKEY$=CHR$(27)) GOTO *TITLE:GOTO 770
930 CT!=1:GOSUB *AW
940 '機体データのロード・前準備-------------------------------------
950 CLS 3:SCREEN ,2:PRINT"Ｎｏｗ　Ｌｏａｄｉｎｇ";
960 FOR L0=0 TO 1:ON -(C(L0)=BC(L0)) GOTO 1160:BC(L0)=C(L0)
970 FOR L1=0 TO 71:ON C(L0) GOTO 990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070
980 RESTORE *CD0:GOTO 1080
990 RESTORE *CD1:GOTO 1080
1000 RESTORE *CD2:GOTO 1080
1010 RESTORE *CD3:GOTO 1080
1020 RESTORE *CD4:GOTO 1080
1030 RESTORE *CD5:GOTO 1080
1040 RESTORE *CD6:GOTO 1080
1050 RESTORE *CD7:GOTO 1080
1060 RESTORE *CD8:GOTO 1080
1070 RESTORE *CD9
1080 ON -((L1 MOD 18)>0) GOTO 1090:PRINT". ";
1090 RAD!=L1*.0872665:READ A,X,Y:GOSUB *RL:GOSUB *CC:POINT(CX,CY)
1100 FOR L2=1 TO A:READ X,Y:GOSUB *RL:GOSUB *CC:LINE -(CX,CY),1:NEXT:READ A
1110 FOR L2=1 TO A:READ X,Y,B:GOSUB *RL:GOSUB *CC:PAINT(CX,CY),B+4*L0,1:NEXT
1120 NEXT:FOR L1=0 TO 71:X=(L1 MOD 9)*40:Y=(L1¥9)*40:ON L0 GOTO 1140
1130 GET@(X,Y)-(X+39,Y+39),C0(0,L1):GOTO 1150
1140 GET@(X,Y)-(X+39,Y+39),C1(0,L1)
1150 NEXT:CLS 2
1160 SH(L0)=2200+ST(L0,0)*400:PW(L0)=100+ST(L0,1)*40:BS(L0)=SH(L0)
1170 WD(L0)=ST(L0,2)^2+1:SP(L0)=ST(L0,3)*3:RL(L0)=ST(L0,4):EN(L0)=1000
1180 BL(L0)=0:BB(L0)=0:BH(L0)=0:BU(L0)=0:BR(L0)=0:RM(L0)=RND*50:RB(L0)=0:NEXT
1190 '
1200 X(0)=599:Y(0)=310:R(0)=45:X(1)=0:Y(1)=0:R(1)=9:S0=0:S1=1:S2=1:S3=33
1210 RESTORE *PD1:FOR L0=0 TO 15:READ A:COLOR=(L0,A):NEXT
1220 PUT@(X(0),Y(0)),C0(0,R(0)):PUT@(X(1),Y(1)),C1(0,R(1)):SCREEN ,0,1:CLS 3
1230 LOCATE 38,22:PRINT"ＫＯ":GOSUB *PS:GOSUB *PE:COLOR 4
1240 FOR L0=0 TO 3:LOCATE VAL(MID$(" 7225671",1+L0*2,2)),24:PRINT"▲";:NEXT
1250 GOSUB *TM:COLOR 7:LOCATE 35,10:PRINT"ＲＥＡＤＹ":FOR L0=0 TO 1
1260 LOCATE 37,12:PRINT AKCNV$(STR$(2-L0)):BEEP:GOSUB *TM:NEXT:LOCATE 35,10
1270 PRINT SPC(10):LOCATE 39,12:PRINT"  ":BEEP 1:CT!=.4:GOSUB *AW:BEEP 0
1280 *MAIN:'ゲームメイン：ボタン感知-----------------------------
1290 BL(0)=-(INP(231)=127):BB(0)=-(INP(231)=191)
1300 BH(0)=-(INP(231)=223 AND EN(0)>=1485)
1310 BU(0)=-(INP(225)=254):BR(0)=(INP(224)=239)-(INP(224)=191)
1320 BL(1)=-(INP(229)=251 AND INP(226)<>253 AND INP(226)<>237 AND INP(226)<>125
AND INP(228)<>253 AND INP(228)<>249)
1330 BB(1)=-((INP(226)=253 OR INP(226)=237 OR INP(226)=125 OR INP(226)=109) AND
INP(229)<>251 AND INP(228)<>253 AND INP(228)<>249)
1340 BH(1)=-((INP(228)=253 OR INP(228)=249) AND INP(229)<>251 AND INP(226)<>253
AND INP(226)<>237 AND INP(226)<>125 AND EN(1)>=1485)
1350 BU(1)=-(INP(228)=251 OR INP(228)=249)
```


★「ベーマガホームページ」設立への道のりを連載してほしいです。いつか自分のHPを作るときの参考にしたいです。(山口市・命かけます授業中の兄21才)……【影：３月号でもやったけど、ダメ？じゃあ私の個人HP開設の道のりを…。編：ウソはやめましょう。】

```
1360 BR(1)=(INP(226)=239 OR INP(226)=237)-(INP(226)=127 OR INP(226)=125)
1370 FOR L0=0 TO 1:ON FC(L0) GOSUB *CM:NEXT
1380 '機体表示・バリアの処理
1390 PUT@(X(0),Y(0)),C0(0,R(0)):PUT@(X(1),Y(1)),C1(0,R(1)):FOR L0=0 TO 1
1400 ON -((BB(L0)=0 OR EN(L0)<100) AND NOT(BH(L0)=1 AND C(L0)=3)) GOTO 1420
1410 PUT@(X(L0),Y(L0)),CB
1420 NEXT
1430 '通常レーザーの処理
1440 FOR L0=0 TO 1:ON -(BL(L0)=0 OR EN(L0)<100) GOTO 1480:GOSUB *WD
1450 RAD!=R(L0)*.0872665:LX=670*COS(RAD!):LY=670*SIN(RAD!)
1460 FOR L1=-WD(L0) TO WD(L0):X=16+(L1/2)^2:Y=L1:GOSUB *RL
1470 LINE(19+X(L0)+RX,19+Y(L0)+RY)-STEP(LX,LY),2+4*L0:NEXT
1480 NEXT
1490 '画面切り替え・エネルギーの増減・通常レーザーの判定
1500 FOR L0=0 TO 1:EN(L0)=EN(L0)+15-45*BL(L0)-30*BB(L0)-1500*BH(L0)
1510 EN(L0)=EN(L0)*-(EN(L0)>0):ON -(EN(L0)<=3000) GOTO 1520:EN(L0)=3000
1520 NEXT:FH=0:SCREEN ,,,S3:GOSUB *PE:FOR EM=0 TO 1:L0=1-EM
1530 ON -(BL(L0)=0 OR BH(EM)=1) GOTO 1540:GOSUB *HC
1540 NEXT
1550 'ハイパーの処理
1560 ON -((BH(0) OR BH(1))=0) GOTO 2410:GOSUB *WD:FH=1
1570 FOR L0=0 TO 1:ON -(BH(L0)=0) GOTO 1610
1580 COLOR=(0,4095):CT!=.05:GOSUB *AW:COLOR=(0,2):GOSUB *SE
1590 FOR L1=5 TO 27:X=X(L0)+19:Y=Y(L0)+19:CIRCLE(X,Y),L1^2,2+4*L0
1600 CT!=.005:GOSUB *AW:CIRCLE(X,Y),L1^2,0:NEXT
1610 NEXT:CT!=.2:GOSUB *AW:FOR L0=0 TO 1:ON -(BH(L0)=0) GOTO 2390
1620 EM=1-L0:CX=X(L0)+19:CY=Y(L0)+19:HC=2+4*L0:SC=7-4*L0
1630 ON C(L0) GOTO 1700,1770,1850,1900,1990,2050,2170,2230,2300
1640 '
1650 DM=50:HIT=16:RAD!=R(L0)*.0872665:LX=670*COS(RAD!):LY=670*SIN(RAD!)
1660 FOR L1=0 TO 60:X=16+(L1/10)^3:Y=L1:GOSUB *RL
1670 LINE(CX+RX,CY+RY)-STEP(LX,LY),HC:Y=-L1:GOSUB *RL
1680 LINE(CX+RX,CY+RY)-STEP(LX,LY),HC:NEXT:GOSUB *HC:GOTO 2390
1690 '
1700 DM=0:HIT=1:NET=0:RAD!=R(L0)*.0872665:X=16:Y=0:GOSUB *RL:LX=CX+RX:LY=CY+RY
1710 FOR L1=0 TO 20:X=685:Y=0:RAD!=(R(L0)*5+L1)*.0174533:GOSUB *RL
1720 LINE(LX,LY)-STEP(RX,RY),HC:RAD!=(R(L0)*5-L1)*.0174533:GOSUB *RL
1730 LINE(LX,LY)-STEP(RX,RY),HC:ON -(NET>0) GOTO 1740:GOSUB *HC
1740 NEXT:ON -(NET=0) GOTO 2390
1750 CT!=.5:GOSUB *AW:DM=25:HIT=NET:GOSUB *HIT:GOTO 2390
1760 '
1770 DM=20:HIT=30+RND*20:RAD!=R(L0)*.0872665
1780 FOR L1=0 TO 19:X=30-((L1-9)/1.5)^2:Y=57-L1*6:GOSUB *RL
1790 LX(L1)=CX+RX:LY(L1)=CY+RY:CIRCLE(LX(L1),LY(L1)),1,SC:NEXT
1800 Y=0:FOR L1=0 TO 15:FOR L2=0 TO 19:POINT(LX(L2),LY(L2))
1810 RAD!=(R(L0)*5-80+RND*160)*.0174533:X=100*(RND+.2):GOSUB *RL
1820 LX(L2)=LX(L2)+RX:LY(L2)=LY(L2)+RY:LINE -(LX(L2),LY(L2)),HC
1830 NEXT L2,L1:GOSUB *HC:GOTO 2390
1840 '
1850 DM=20:HIT=1:CT!=20:RAD!=R(L0)*.0872665:X=150:Y=0:GOSUB *RL
1860 LX=CX+RX:LY=CY+RY:FOR L1=0 TO 100:CIRCLE(LX,LY),L1,7,,,,F,HC
1870 RAD!=RND*6.28318:X=850:GOSUB *RL:LINE(LX,LY)-STEP(RX,RY),HC
1880 GOSUB *HC:GOSUB *WT:NEXT:GOTO 2390
1890 '
1900 DM=100:HIT=5:CT!=5:FOR L1=27 TO 5 STEP -1
1910 CIRCLE(X(EM)+19,Y(EM)+19),L1^2,HC:GOSUB *WT:NEXT
1920 FOR L1=27 TO 5 STEP -1:CIRCLE(X(EM)+19,Y(EM)+19),L1^2,0:GOSUB *WT:NEXT
1930 LINE(X(EM)-20,Y(EM)+19)-STEP(79,0),6-4*L0
1940 LINE(X(EM)+19,Y(EM)-20)-STEP(0,79),6-4*L0
1950 FOR L1=0 TO 350 STEP 10
1960 CIRCLE(X(EM)+19,Y(EM)+19),25,HC,L1*.0174533,(L1+9)*.0174533:GOSUB *WT
1970 NEXT:LINE(CX,CY)-(X(EM)+19,Y(EM)+19),3+4*L0:GOSUB *HIT:GOTO 2390
1980 '
1990 DM=40:HIT=3:CT!=10:RAD!=R(L0)*.0872665:FOR L1=0 TO 63
2000 X=20+RND*10:Y=30-RND*60:GOSUB *RL:LX=CX+RX:LY=CY+RY:X=675:Y=0:GOSUB *RL
2010 A=5+RND*15:CIRCLE(LX,LY),A,HC:BEEP 1:LINE(LX,LY)-STEP(RX,RY),HC
2020 GOSUB *HC:BEEP 0:GOSUB *WT:LINE(LX(0),LY(0))-STEP(RX,RY),0
2030 CIRCLE(LX,LY),A,0:SWAP LX,LX(0):SWAP LY,LY(0):NEXT:GOTO 2390
2040 '
2050 DM=20:HIT=8:Y=0:FOR L1=0 TO 5:RAD!=(R(L0)*5-70+L1*28)*.0174533
2060 X=-20:GOSUB *RL:LX(L1*2)=CX+RX:LY(L1*2)=CY+RY
2070 X=-40:GOSUB *RL:LX(L1*2+1)=RX:LY(L1*2+1)=RY
2080 CIRCLE(LX(L1*2),LY(L1*2)),3,SC:NEXT:RAD!=R(L0)*.0872665:CT!=5
2090 FOR L1=0 TO 10:FOR L2=0 TO 5:POINT(LX(L2*2),LY(L2*2))
2100 LX(L2*2)=LX(L2*2)+LX(L2*2+1):LY(L2*2)=LY(L2*2)+LY(L2*2+1)
2110 LINE -(LX(L2*2),LY(L2*2)),HC
2120 LX(L2*2+1)=LX(L2*2+1)+((X(EM)<LX(L2*2))-(X(EM)>LX(L2*2)))*10
2130 LY(L2*2+1)=LY(L2*2+1)+((Y(EM)<LY(L2*2))-(Y(EM)>LY(L2*2)))*10
2140 GOSUB *HC:GOSUB *WT:NEXT L2,L1:FOR L1=0 TO 5
2150 CIRCLE(LX(L1*2),LY(L1*2)),80+RND*50,7,,,,F,HC:GOSUB *HC:NEXT:GOTO 2390
2160 '
2170 DM=30:HIT=15+RND*10:RAD!=R(L0)*.0872665:FOR L1=0 TO 27:X=-6-ABS(13.5-L1)*2
2180 Y=-124+L1*8-32*(L1>13):GOSUB *RL:CIRCLE(CX+RX,CY+RY),4,SC:NEXT:X=715:Y=0
2190 GOSUB *RL:LX=RX:LY=RY:FOR L1=0 TO 26:X=-32+L1:Y=-124+L1*4:GOSUB *RL
2200 LINE(CX+RX,CY+RY)-STEP(LX,LY),HC:Y=124-L1*4:GOSUB *RL
2210 LINE(CX+RX,CY+RY)-STEP(LX,LY),HC:NEXT:CT!=1:GOSUB *WT:GOSUB *HC:GOTO 2390
2220 '
2230 DM=25:HIT=8:CT!=5:RAD!=R(L0)*.0872665:X=16:Y=0:GOSUB *RL:LX=CX+RX:LY=CY+RY
2240 FOR L1=0 TO 19:RAD!=(R(L0)*5-76+L1*8)*.0174533:X=250+RND*50:Y=0:GOSUB *RL
2250 LX(L1)=CX+RX:LY(L1)=CY+RY:LINE(LX,LY)-(LX(L1),LY(L1)),HC
2260 GOSUB *SE:GOSUB *WT:LINE(LX,LY)-(LX(L1),LY(L1)),0:NEXT:CT!=.25:GOSUB *AW
2270 CT!=5:FOR L1=0 TO 19:CIRCLE(LX(L1),LY(L1)),50+RND*50,7,,,,F,HC
2280 GOSUB *HC:GOSUB *WT:NEXT:GOTO 2390
2290 '
2300 DM=100:HIT=6:CT!=10:FOR L1=0 TO 20:ON -(L1=20) GOTO 2330
2310 RAD!=RND*6.28318:X=700:Y=0:GOSUB *RL:LX(L1)=CX+RX:LY(L1)=CY+RY
2320 LINE(CX,CY)-(LX(L1),LY(L1)),HC:GOSUB *SE
2330 ON -(L1=0) GOTO 2340:LINE(CX,CY)-(LX(L1-1),LY(L1-1)),0
2340 GOSUB *HC:GOSUB *WT:NEXT:CT!=.33:GOSUB *AW
2350 DM=50:HIT=5:CT!=10:FOR L1=0 TO 19:LINE(LX(L1),LY(L1))-(RND*639,RND*349),HC
2360 CIRCLE(POINT(0),POINT(1)),50+RND*50,7,,,,F,HC:GOSUB *SE
2370 GOSUB *HC:GOSUB *WT:NEXT
2380 '
2390 NEXT
2400 '勝負判定・移動処理
2410 ON -(SH(0)=0 OR SH(1)=0) GOTO *GO
2420 FOR L0=0 TO 1:RAD!=R(L0)*.0872665:SP=SP(L0)*2^BU(L0)
2430 R(L0)=(R(L0)+RL(L0)*BR(L0)) MOD 72:R(L0)=R(L0)-72*(R(L0)<0)
2440 X(L0)=(X(L0)+SP*COS(RAD!)) MOD 600:X(L0)=X(L0)-600*(X(L0)<0)
2450 Y(L0)=(Y(L0)+SP*SIN(RAD!)) MOD 310:Y(L0)=Y(L0)-310*(Y(L0)<0):NEXT
2460 '事後処理
2470 SCREEN ,,S0:SWAP S0,S1:SWAP S2,S3:CLS 2:CT!=1:GOSUB *WT:GOTO *MAIN
2480 *CM:'コンピューターの思考ルーチン------------------------------------
2490 ON -(RB(L0)=0 OR RND>.6+LV*.1) GOTO 2510:BL(L0)=0:BB(L0)=1:BH(L0)=0
2500 BU(L0)=1:BR(L0)=1:RB(L0)=INT(RB(L0)/2):GOTO 2670
2510 BL(L0)=0:BB(L0)=0:BH(L0)=0:BU(L0)=0:BR(L0)=0:EM=1-L0
2520 X=X(L0)-X(EM):Y=Y(L0)-Y(EM):A=SQR(X^2+Y^2):B=28+C(L0)*24
2530 RAD!=Y/X^-(X<>0):ANG!=RAD!-TAN(R(L0)*.0872665)
2540 '移動
2550 BU(L0)=-(A+200*RND>300 AND LV>RND*4)
2560 BR(L0)=SGN(ANG!)*SGN(.5+(RM(L0)>0))*-(ABS(ANG!)>.8-LV*.2)
2570 'レーザー・ハイパー
2580 ON -((R(L0)<36 AND Y>0) OR (R(L0)>=36 AND Y<0)) GOTO 2640
2590 ON -(RM(L0)>0 OR ANG!>.7-LV*.1 OR RND>.2+LV*.1) GOTO 2640
2600 ON -(EN(L0)>=1485+LV*100 AND RND<.2*-(LV>0)) GOTO 2610:BL(L0)=1:GOTO 2670
2610 ON -((C(L0)=3 OR C(L0)=8) AND (A<B OR A>B+100)) GOTO 2640
2620 BH(L0)=1:GOTO 2670
2630 'バリア
2640 ON -((R(EM)<36 AND Y<0) OR (R(EM)>=36 AND Y>0) OR RND*2>LV) GOTO 2670
2650 ON -(RAD!-TAN(R(EM)*.0872665)>.2 OR A*RND>100) GOTO 2670:BB(L0)=1
2660 '思考制御
2670 ON -(EN(L0)>LV*50 AND RND>.03) GOTO 2680:RM(L0)=RND*(50-LV*5)
2680 ON -(BS(L0)=SH(L0)) GOTO 2690:BS(L0)=SH(L0):RB(L0)=RB(L0)+10+RND*40
2690 RM(L0)=RM(L0)+(RM(L0)>0):RETURN
2700 *PS:'シールド残量の表示-----------------------------------------------
2710 SH=INT(SH(1)/100):COLOR 5+3*(SH<=10)
2720 LOCATE 0,22:PRINT SPC(38-SH);STRING$(SH,"ロ");
2730 SH=INT(SH(0)/100):COLOR 5+3*(SH<=10)
2740 LOCATE 42:PRINT STRING$(SH,"ロ");SPC(38-SH):RETURN
2750 *PE:'エネルギー残量の表示---------------------------------------------
2760 EN=INT(EN(1)/100):COLOR 1-5*(EN>=15)
```

★今まで，立ち読みで，すませていたオレが，C言語の講座ができて，購読を決めてしまった…よ。(岩手県岩手郡・古澤洋将14才)……

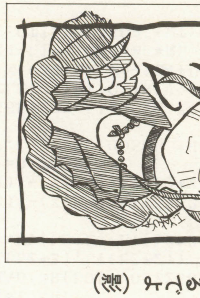
【編：「ハロー！C言語ワールド」は予想以上の反響。これは四辻先生にますますがんばってもらわなければいけませんね！】

「BASICマガジンCD―ROMスペシャル」(Vol.1からVol.3まであります)CD―ROM付き絶対買い得!残僅少。各九百八十円

```
2770 LOCATE 8,23:PRINT SPC(30-EN);STRING$(EN,"ロ");
2780 EN=INT(EN(0)/100):COLOR 1-5*(EN>=15)
2790 LOCATE 42:PRINT STRING$(EN,"ロ");SPC(30-EN):RETURN
2800 *DM:'ダメージ計算・表示------------------------------------------
2810 SH(EM)=SH(EM)-DM*(1+RND*.5)/5^BB*1.5^BS
2820 SH(EM)=SH(EM)*-(SH(EM)>0):GOSUB *PS:RETURN
2830 *HC:'ヒットチェック----------------------------------------------
2840 FOR CL=0 TO 8:X=VAL(MID$("191919142419190929",1+CL*2,2))
2850 Y=VAL(MID$("191424191909291919",1+CL*2,2))
2860 ON -(POINT(X(EM)+X,Y(EM)+Y)=6-4*EM) GOSUB *HIT:NEXT:RETURN
2870 *HIT:'ヒット-----------------------------------------------------
2880 ON -NOT(C(EM)=3 AND BH(EM)=1) GOTO 2890:RETURN
2890 BB=BB(EM) AND -(EN(EM)>=85):BS=(BL(EM) AND -(EN(EM)>=70)) OR BH(EM)
2900 CT!=20:ON FH GOTO 2940:DM=PW(L0):GOSUB *DM:FOR HL0=0 TO 20
2910 BEEP 1:CIRCLE(X(EM)+X,Y(EM)+Y),HL0,2+4*EM+6*BB:BEEP 0:GOSUB *WT:NEXT
2920 FOR HL0=0 TO 20:CIRCLE(X(EM)+X,Y(EM)+Y),HL0,0:GOSUB *WT:NEXT:CL=8:RETURN
2930 '
2940 FOR HL0=1 TO HIT:X=10+20*RND:Y=10+20*RND:GOSUB *DM:FOR HL1=0 TO 10
2950 BEEP 1:CIRCLE(X(EM)+X,Y(EM)+Y),HL1,2+4*EM+6*BB:BEEP 0:GOSUB *WT:NEXT
2960 FOR HL1=0 TO 10:BEEP 1:CIRCLE(X(EM)+X,Y(EM)+Y),HL1,0:BEEP 0
2970 GOSUB *WT:NEXT HL1,HL0:NET=60-L1*3:CL=8:RETURN
2980 *GO:'勝負あり------------------------------------------------------
2990 FW(0)=-(SH(0)>0):FW(1)=-(SH(1)>0):GOSUB *WD:CT!=25
3000 FOR L0=0 TO 19:X=10+RND*20:Y=10+RND*20
3010 FOR L1=0 TO 10:FOR L2=0 TO 1:ON FW(L2) GOTO 3030
3020 BEEP 1:CIRCLE(X(L2)+X,Y(L2)+Y),L1,2+4*L2:BEEP 0
3030 GOSUB *WT:NEXT L2,L1
3040 FOR L1=0 TO 10:FOR L2=0 TO 1:ON FW(L2) GOTO 3060
3050 BEEP 1:CIRCLE(X(L2)+X,Y(L2)+Y),L1,0:BEEP 0
3060 GOSUB *WT:NEXT L2,L1,L0
3070 FOR L0=0 TO 70:FOR L1=0 TO 1:ON FW(L1) GOTO 3090
3080 BEEP 1:CIRCLE(X(L1)+19,Y(L1)+19),L0,2+4*L1:BEEP 0
3090 GOSUB *WT:NEXT L1,L0
3100 FOR L0=0 TO 50:FOR L1=0 TO 1:ON FW(L1) GOTO 3120
3110 CIRCLE(X(L1)+19,Y(L1)+19),L0,1
3120 GOSUB *WT:NEXT L1,L0
3130 '
3140 SCREEN ,,S0:CLS 2:ON -(FW(0)=0) GOTO 3150:PUT@(X(0),Y(0)),C0(0,R(0))
3150 ON -(FW(1)=0) GOTO 3160:PUT@(X(1),Y(1)),C1(0,R(1))
3160 SCREEN ,,,S2:A=17-8*(2*FW(0)+FW(1)):A$(0)=SPACE$(80)+"W I N N E R "
3170 A$(1)=SPACE$(82)+MID$("B L U E R E D D R A W",A,8)+" ":COLOR 7
3180 CT!=50:FOR L0=1 TO 47:FOR L1=0 TO 1:ON -(L1=0 AND A=17) GOTO 3200
3190 LOCATE 0,10+2*L1:PRINT MID$(A$(L1),L0,80)
3200 GOSUB *WT:NEXT L1,L0:A=1:FOR L0=0 TO 1
3210 ON -NOT(FW(L0)=1 AND FW(1-L0)=0 AND C(L0)<9 AND C(1-L0)=9) GOTO 3230
3220 ON -(FC(L0)=1 OR FC(1-L0)=0) GOTO 3230:A=0
3230 NEXT:ON A GOTO 3290:A$="↑←→↓BH":B$="":C$="":FOR L0=0 TO 9
3240 B$=B$+KMID$(A$,VAL(MID$("1144232356",1+L0,1)),1):NEXT:FOR L0=0 TO 7
3250 C$=C$+KNJ$(MID$("23502341235323532357234F23522344",1+L0*4,4)):NEXT
3260 A$=SPACE$(80)+C$+" : "+B$+" "
3270 FOR L0=1 TO 60:LOCATE 0,14:PRINT MID$(A$,L0,80):GOSUB *WT:NEXT
3280 '
3290 CT!=6-A*3:GOSUB *AW:SCREEN ,,0:CLS 2:SCREEN ,,,1:GOTO *CHOICE
3300 '座標計算-----------------------------------------------------------
3310 *RL:RX=X*COS(RAD!)-Y*SIN(RAD!):RY=X*SIN(RAD!)+Y*COS(RAD!):RETURN
3320 *CC:CX=19+RX+(L1 MOD 9)*40:CY=19+RY+(L1¥9)*40:RETURN
3330 'ウェイト-------------------------------------------------------------
3340 *AW:FOR WL=0 TO AW*CT!:T$=TIME$:NEXT:RETURN
3350 *WT:FOR WL=0 .TO WT/CT!:NEXT:RETURN
3360 *TM:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:RETURN
3370 *WD:'ウィンドウ制御---------------------------------------------------
3380 VIEW(0,0)-(639,349):RETURN
3390 *SE:'効果音-----------------------------------------------------------
3400 FOR WL=0 TO AW/200:BEEP 1:FOR WL0=0 TO WL^2-AW/10
3410 T$=TIME$:NEXT:BEEP 0:T$=TIME$:NEXT:RETURN
3420 *KST:'ストップキー割り込み処理----------------------------------------
3430 BEEP:SCREEN ,0,0,1:CLS 3:COLOR:COLOR 7:END
3440 'パレットデータ-------------------------------------------------------
3450 *PD0:DATA &h000,&hFFF,&h00F,&hF00,&h007,&h700,&h777,&h000
3460      DATA &hFFF,&h007,&h770,&h070,&hFF0,&h0F0,&hFFF,&h000
3470 *PD1:DATA &h002,&hFFF,&h00F,&hF00,&h002,&hFFF,&h0F0,&hFF0
3480      DATA &h7FF,&h777,&h007,&h700,&h7FF,&h777,&h070,&h770
3490 '機体データ-----------------------------------------------------------
3500 *CD0:DATA 7,14,0,-10,-8,5,-13,-8,0,5,13,-10,8,14,0,-8,0
3510      DATA 4,0,-2,2,0,2,2,-4,-8,3,-4,8,3
3520 *CD1:DATA 6,12,0,-12,-6,-2,-10,4,0,-2,10,-12,6,12,0
3530      DATA 3,5,0,2,-2,-6,3,-2,6,3
3540 *CD2:DATA 8,-14,0,0,-14,14,-6,-7,-9,-7,9,14,6,0,14,-14,0,-2,0
3550      DATA 4,-9,-2,3,-9,2,3,0,-12,2,0,12,2
3560 *CD3:DATA 12,0,-10,-10,0,0,10,12,6,0,8,14,0,0,-8,12,-6,0,-10,-4,0,0,10
3570      DATA -4,0,14,0,3,0,-4,2,0,4,2,-7,0,3
3580 *CD4:DATA 9,10,0,-4,-14,0,-4,-2,0,0,4,-4,14,10,0,0,-4,0,4,10,0
3590      DATA 4,4,0,3,0,-8,2,0,8,2,-1,0,2
3600 *CD5:DATA 14,2,0,14,-2,-4,-3,2,-10,-4,-7,-13,-14,-4,-3,-7,0,-4,3,-13,14
3610      DATA -4,7,2,10,-4,3,14,2,0,0,3,-3,0,2,-4,-5,3,-4,5,3
3620 *CD6:DATA 14,0,-3,14,0,0,3,-4,0,0,-3,-7,-12,-10,-10,2,-7,-7,-12,-4,0
3630      DATA -7,12,-10,10,2,7,-7,12,0,3,3,0,0,2,-4,-5,3,-4,5,3
3640 *CD7:DATA 16,14,0,-2,-4,4,-5,-5,0,4,5,-14,2,-14,-2,-2,-4,-6,-12,-10,-14
3650      DATA -7,6,5,0,-7,-6,-10,14,-6,12,-2,4,14,0
3660      DATA 6,8,0,2,0,0,2,-7,0,0,-11,0,2,-8,-11,3,-8,11,3
3670 *CD8:DATA 14,12,0,-4,-2,-11,-14,-9,-2,1,-3,-13,-6,-9,-2,-12,0,-9,2,1,3
3680      DATA -13,6,-9,2,-11,14,-4,2,12,0,3,0,0,2,-8,-6,3,-8,6,3
3690 *CD9:DATA 12,14,0,4,-4,-14,3,-14,-3,4,4,14,0,-6,0,-2,-8,-10,-14,-6,0,-2,8
3700      DATA -10,14,-6,0,5,4,2,2,4,-2,2,-12,0,2,-6,-8,3,-6,8,3
3710 '文字データ-----------------------------------------------------------
3720 DATA "時は西暦2×××年"
3730 DATA "島国じゃぽんによって「世界最強戦闘機決定大会」が開催された"
3740 DATA "各国より選りすぐられた高性能戦闘機が亜空間コロニーに集結し"
3750 DATA "世界の最新技術を目的に集まった見物客でコロニー内は溢れかえった"
3760 DATA "だが帝国じゃぽんが他国の戦闘力の観察を目的に"
3770 DATA "この大会を行ったのだという事実には","誰も気づく者がいなかった・・・"
3780 *TD:DATA 11,"VS COMPUTER",13,"VS HUMAN",15,"WATCH MODE"
3790      DATA 19,"COMPUTER LEVEL",22,"BEGINNER  EASY  NOMAL  HARD  EXPERT"
```

評…私もほしい～(影)

by かにくん



評…「鉄拳3」もでるでよ(影)

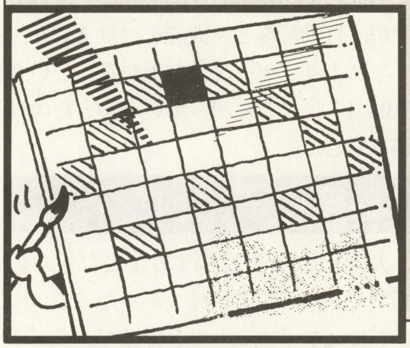
by 八色一月

評…こんなにカッコよくないよ(編)

by 邪道坊や

★OFに書くことを考えていると、勉強に集中できない。なにか、いい方法はありませんか?(千葉県木更津市・秋野宏和18才)……【影:OF記入欄に書いていると、テストの「〇文字以内にまとめよ」という問題に役立つぞ!編:真に受けたらダメですよ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



BMPファイルをBASICで扱おう

ビットマップ変換(へんかん)ツール

～五右衛門 Ver. 4.0～

KSG

機能解説

このツールは16色ビットマップ・ファイルをBASIC画面に出力するためのものです（16色ビットマップ作成可能なツールなどがないとご利用できません(256色以上は不可)。

セーブ形式は2種類用意しております。

なお，ゲーム制作用にパレット番号統一機能を装備しております（Windows 95付属のペイントでは16色ビットマップのパレットが変更できません)。

入力方法と操作方法

DOS-BASICで入力してください。

4項目の質問にキー入力で答えるとビットマップ・ファイルが再生されます。ファイルの拡張子は入力しないでください。リターン・キーだけ押すとカッコ内の標準値を使用します。

ロード形式

標準

パレットをビットマップにあわせて読み込みます。ただし，パレットの並び替えはしません。自作のプログラムで使用される場合は，作成されたパレット・ファイルを参考にパレットを変更してください。

特殊

パレット番号を並び替えて読み込みます。

Windows用のツールはパレット番号がわかりにくいものが多いので，ゲーム・キャラクターなどはこの方式をおすすめします。ただし，ビットマップのパレットをプログラムに登録する必要があります（1280～1310行)。

初期値はWindows 95付属のペイントのパレットです。

GRBの各要素を16で割った（端数切り捨て）ものを登録してください。

パレット・ファイルは作成されません。

セーブ形式

テキスト

テキスト・ファイルにドットごとのパレット番号を出力します。でも，とにかく遅いので，標準方式のロード方法がわからない人以外はおすすめしません（おまけにファイルがでかい)。

標準

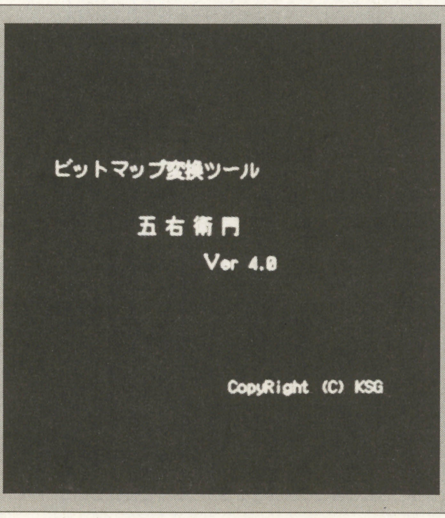
グラフィックVRAMをバイナリーセーブします。4面分のGVRAMをまるまる保存しちゃうので，データが少ないときはテキストのほうがサイズが小さいこともあります。

ロード方法

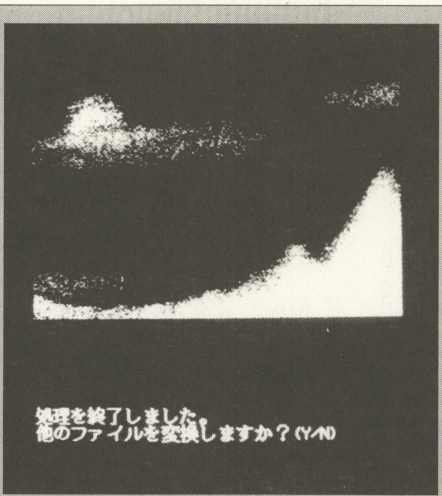
自作のプログラムで使用する場合のロード方法です（別にこの方法じゃなくてもいい)。

テキスト

```
OPEN "********.KGF"
  FOR INPUT AS #1
FOR Y=0 TO (縦のサイズ)
  FOR X=0 TO (横のサイズ)
    INPUT #1, C
    PSET (X, Y), C
```



◀《写真1》画像ローダに「五右衛門」という名前…渋い！



◀《写真2》BMPファイルを表示してみたところです

★投稿プログラム・コーナーで，VBは見かけるのですが，F-BASICは見たことがありません。F-BASICは実はマイナーなんですか?!(福岡県嘉穂郡・田舎者16才)……【編：そんなこともないですよ。みんなどしどし投稿してください。待ってます！】

```
  NEXT X
 NEXT Y
 CLOSE ♯1
標準
 DEF SEG=&HA800
 BLOAD "※※※※※※※※.KG1"
 DEF SEG=&HBOOO
 BLOAD "※※※※※※※※.KG2"
 DEF SEG=&HB800
 BLOAD "※※※※※※※※.KG3"
 DEF SEG=&HE000
 BLOAD "※※※※※※※※.KG4"
パレット
 OPEN "※※※※※※※※.PAL"
 FOR I=0 TO 15
  INPUT ♯1, C$
  COLOR=(I, VAL(C$))
 NEXT I
 CLOSE ♯1
```

《第1表》ファイル

※※※※※※※※.KGF	テキスト・ファイル形式
※※※※※※※※.KG1	グラフィックVRAM　ブルー面
※※※※※※※※.KG2	グラフィックVRAM　レッド面
※※※※※※※※.KG3	グラフィックVRAM　グリーン面
※※※※※※※※.KG4	グラフィックVRAM　輝度面
※※※※※※※※.PAL	パレット・データ

苦労したこと

なにせビットマップ・ファイルの知識はまったくゼロだったので，資料はベーマガのVB研だけという悲しい状況でした。ファイルをDOSのDump命令を使って1から調べるのはつらかったです。

Ver.1.0ではサイズは手動だったのですが，自動読みとり機能をつけました。

なにより"データは左上から"という原則（？）にしたがっていなかったのは誤算でした。

最後に

実はVer 3.7を投稿する予定だったのですが，バグが多数見つかったので，ついでにエラー・チェックを付けてバージョン・アップしました。でもその分リストが長くなりました。あとお気づきでしょう

《第2表》変数表

HIGH1$	……高さ計算用1	PLOAD	……パレット読み込み2
HIGH2$	……高さ計算用2	PAL$	………パレットデータ
HEIGHT	……ビットマップの高さ	COL	………PSETデータ1
WIDE1$	……幅計算用1	COL$	………PSETデータ2
WIDE2$	……幅計算用2	XXX	………ウエイト用ダミー
WIDTH.	……ビットマップの幅	EN	………エラーコード
ADDRESS	…データ読み込みアドレス	EM$	………エンディングメッセージ
LFILE$	……ビットマップファイル名	TCL1	………特殊パレット1
SFILE$	……データファイル名	TCL2$	……特殊パレット2
FORM1	……ロード形式	ETYPE	……エンディングデータ
FORM2	……セーブ形式	ER$	………エラーメッセージ
CHECK$	……キー入力チェック	SCOL	………テキストセーブ用
PL$	………パレット読み込み1		

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほ〜 Winの壁紙などによく使われているBMP形式のファイルのローダーじゃな。Winで描いたキャラをBASICのゲームで使うときに便利かもしれんのぉ。
影：次はMAGに挑戦だ！
一同：お前がやれ！
Dr.D：じゃが，まぁMAGローダーが作れる人は投稿しよう！載せられる長さならば即採用じゃ!!

『ビットマップ変換ツール五右衛門Ver.4.0』のプログラム・リスト

```
1000 'ビットマップ変換ツール Ver 4.0
1010 ' (C) Kunisada Yasutaka 1996 ------------------------------------------------
1020 CLEAR &HFFF                              'マシン語領域確保
1030 DEFINT B-Z                               '変数を整数化
1040 SCREEN 3,0,0,1                           'グラフィック画面設定
1050 CONSOLE 0,25,0,1,0                       'テキスト画面設定
1060 WIDTH 80,25                              '文字 80桁, 25行
1070 COLOR 7,,,,2                             '文字色 白, 4096色中16色ﾓｰﾄﾞ
1080 CLS 3                                    '画面消去
1090 DIM TCL1(16),TCL2$(16),PAL$(16)          '配列変数定義
1100 ON ERROR GOTO *ERROR..                   'エラー割り込み設定
1110 'タイトル ----------------------------------------------------------------
1120 DATA "ビットマップ変換ツール"            'タイトルデータ1
1130 DATA " 五 右 衛 門 "                     '   〃        2
1140 DATA "V er 4.0"                          '   〃        3
1150 DATA "CopyRight (C) KSG"                 '   〃        4
1160 FOR I=1 TO 4                             'ループ I
1170  READ TITLE$(I)                          '  データ読み込み
1180 NEXT I                                   'ループ終了
1190 LOCATE 21,10                             '文字ｶｰｿﾙ 21,10
1200 PRINT TITLE$(1)                          '文字表示 T$(1)
1210 LOCATE 29,13                             '文字ｶｰｿﾙ 29,13
1220 PRINT TITLE$(2)                          '文字表示 T$(2)
1230 LOCATE 37,15                             '文字ｶｰｿﾙ 37,15
1240 PRINT TITLE$(3)                          '文字表示 T$(3)
1250 LOCATE 40,22                             '文字ｶｰｿﾙ 40,22
1260 PRINT TITLE$(4)                          '文字表示 T$(4)
1270 IF INKEY$="" THEN 1270                   'キーが押されるまで待つ
1280 'パレット ----------------------------------------------------------------
1290 DATA "000","00F","0F0","0FF"             'ﾊﾟﾚｯﾄﾃﾞｰﾀ  0- 3
1300 DATA "F00","F0F","FF0","FFF"             '   〃       4- 7
1310 DATA "888","008","080","088"             '   〃       8-11
1320 DATA "800","808","880","CCC"             '   〃      12-15
1330 FOR I=0 TO 15                            'ループ I
1340  READ TCL2$(I)                           '  データ読み込み
1350  COLOR=(I,VAL("&H"+TCL2$(I)))            '  パレット変更
1360 NEXT I                                   'ループ終了
1370 'メニュー ----------------------------------------------------------------
1380 *MENU..                                  'メニュー画面
1390 CLS 3                                    '画面消去
1400 LOCATE 10,5                              '文字ｶｰｿﾙ 10, 5
1410 PRINT "変換前のファイル名は？(.Bmp)"     '文字表示
1420 LOCATE 10,6                              '文字ｶｰｿﾙ 10, 6
1430 INPUT LFILE$                             'ﾛｰﾄﾞﾌｧｲﾙ名入力
1440 IF LFILE$="" THEN 1420                   '何も入力されなかったら To 1420
1450 LOCATE 12,6                              '文字ｶｰｿﾙ 12, 6
1460 PRINT LFILE$+".BMP"                      '入力結果
1470 LOCATE 10,8                              '文字ｶｰｿﾙ 10, 8
1480 PRINT "変換後のファイル名は？(.Kgf)"     '文字表示
1490 LOCATE 10,9                              '文字ｶｰｿﾙ 10, 9
1500 INPUT SFILE$                             'ｾｰﾌﾞﾌｧｲﾙ名入力
1510 IF SFILE$="" THEN SFILE$=LFILE$          '省略時設定
1520 LOCATE 12,9                              '文字ｶｰｿﾙ 12, 9
1530 PRINT SFILE$+".KGF"                      '入力結果
1540 LOCATE 10,11                             '文字ｶｰｿﾙ 10,11
1550 PRINT "ﾛｰﾄﾞ形式は？<1.標準 2.特殊>(1)"   '文字表示
1560 LOCATE 10,12                             '文字ｶｰｿﾙ 10,12
1570 INPUT FORM1                              'ﾛｰﾄﾞ形式入力
1580 IF -1>=FORM1 OR FORM1=>3 THEN 1560       '入力ﾐｽﾁｪｯｸ
1590 IF FORM1=0 THEN FORM1=1                  '省略時設定
1600 LOCATE 12,12                             '文字ｶｰｿﾙ 12,12
1610 PRINT FORM1                              '入力結果
1620 LOCATE 10,14                             '文字ｶｰｿﾙ 10,14
1630 PRINT "ｾｰﾌﾞ形式は？<1.ﾃｷｽﾄ 2.標準>(2)"   '文字表示
1640 LOCATE 10,15 .                           '文字ｶｰｿﾙ 10,15
1650 INPUT FORM2                              'ｾｰﾌﾞ形式入力
1660 IF -1>=FORM2 OR FORM2=>3 THEN 1560       '入力ﾐｽﾁｪｯｸ
1670 IF FORM2=0 THEN FORM2=2                  '省略時設定
1680 LOCATE 12,15                             '文字ｶｰｿﾙ 12,15
1690 PRINT FORM2                              '文字表示
1700 LOCATE 10,17                             '文字ｶｰｿﾙ 10,17
1710 PRINT "これでよろしいですか？(Y/N)"      '文字表示
1720 LOCATE 10,18                             '文字ｶｰｿﾙ 10,18
1730 CHECK$=INKEY$                            '全項目終了ﾁｪｯｸ
1740 IF CHECK$="N" OR CHECK$="n" THEN 1380    '"N"ｷｰ入力時
1750 IF CHECK$="Y" OR CHECK$="y" THEN 1770    '"Y"ｷｰ入力時
1760 GOTO 1730                                'その他のｷｰ
1770 CLS 3                                    '画面消去
1780 'ビットマップロード -----------------------------------------------------
```

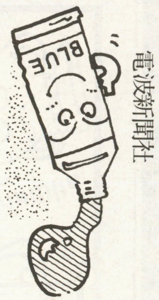
「ビジュアルBASIC講座」ベーマガ連載のショートプログラムを中心にした、良くわかるプログラム入門書。CD−ROM付き 千九百五十円

★X68Kのビデオゲームアンソロジーを再販してほしい！なんとかして，実現してほしいものです。（東京都世田谷区・Y・Y23才）……【**編**：ということですが。**販売部長**：久しぶりの登場です。アンソロジー・シリーズはまだ少々在庫があります。購入はお早目に。】

がマルチステートメントを一切使ってません。これはただのこだわりです。

★参考にしたもの

・ゲームの大学
　平林久和　赤尾晃一
・PC-9800シリーズはじめてのマシン語
　日高　徹　青山　学
・PC9801マシン語ゲームプログラミング　青山　学　日高　徹共著
・お絵描きツール for Windows
　MOCHA　アスキー出版局
・初級クラウン和英辞典
　三省堂
・ベーマガ1996. 2 VB研
　電波新聞社

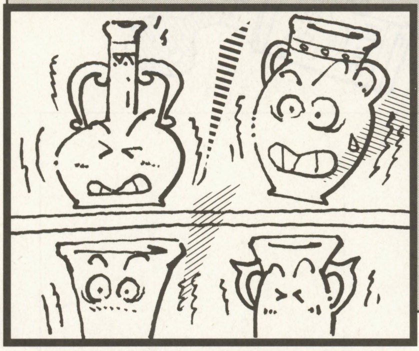



```
1790 R=1                                       'エラー時の設定
1800 DEF SEG=SEGPTR(2)                         'アドレス設定
1810 BLOAD LFILE$+".Bmp"                       'ファイルロード
1820 R=0                                       '設定解除
1830 'ビットマップ解析 -----------------------------------------------
1840 *B.LOAD                                   '解析開始
1850 WIDE1$=CHR$(PEEK(&H12))                   '高さデータ1
1860 WIDE2$=CHR$(PEEK(&H13))                   '  〃    2
1870 WIDTH.= CVI(WIDE1$+WIDE2$)                '高さ設定
1880 HIGH1$=CHR$(PEEK(&H16))                   '幅データ1
1890 HIGH2$=CHR$(PEEK(&H17))                   '  〃  2
1900 HEIGHT= CVI(HIGH1$+HIGH2$)                '幅設定
1910 ADDRESS=0                                 'アドレスデータ初期化
1920 ETYPE=0                                   'エンディングデータ初期化
1930 IF FORM1=2 THEN *LOAD2                    'IF 特殊ロード to *B2
1940 FOR I=0 TO 15                             'ループ I
1950  FOR J=0 TO 2                             ' ループ J
1960   PLOAD=PEEK(&H36+I*4+J)                  '  パレット読み込み
1970   PL$(J)=HEX$(INT(PLOAD/16))              '  パレット/16
1980  NEXT J                                   ' J終了
1990  PAL$(I)=(PL$(1)+PL$(2)+PL$(0))           ' パレット設定
2000  COLOR=(I,VAL("&H"+PAL$(I)))              ' パレット変更
2010 NEXT I                                    'I終了
2020 FOR I=HEIGHT-1 TO 0 STEP -1               'ループ I
2030  FOR J=0 TO WIDTH.-1 STEP 2               ' ループ J
2040   COL$=HEX$(PEEK(&H76+ADDRESS))           '  データ読み込み
2050   IF LEN(COL$)=1 THEN COL$="0"+COL$       '  データ読み込み
2060   FOR K=0 TO 1                            '  ループ K
2070    COL=VAL("&H"+MID$(COL$,K+1,1))         '   データ分解
2080    IF FORM1=2 THEN COL=TCL1(COL)          '    if 特殊 パレット番号操作
2090    PSET(J+K,I),COL                        '
2100   NEXT K                                  '
2110   ADDRESS=ADDRESS+1                       '
2120  NEXT J                                   '
2130 NEXT I                                    '
2140 GOTO *BB.SAVE                             '
2150 *LOAD2                                    '
2160 FOR I=0 TO 15                             '
2170  FOR J=0 TO 2                             '
2180   PLOAD=PEEK(&H36+I*4+J)                  '
2190   PL$(J)=HEX$(INT(PLOAD/16))              '
2200  NEXT J                                   '
2210  PAL$(I)=(PL$(1)+PL$(2)+PL$(0))           '
2220  IF PAL$(I)=TCL2$( 0) THEN TCL1(I)= 0     '
2230  IF PAL$(I)=TCL2$( 1) THEN TCL1(I)= 1     '
2240  IF PAL$(I)=TCL2$( 2) THEN TCL1(I)= 2     '
2250  IF PAL$(I)=TCL2$( 3) THEN TCL1(I)= 3     '
2260  IF PAL$(I)=TCL2$( 4) THEN TCL1(I)= 4     '
2270  IF PAL$(I)=TCL2$( 5) THEN TCL1(I)= 5     '
2280  IF PAL$(I)=TCL2$( 6) THEN TCL1(I)= 6     '
2290  IF PAL$(I)=TCL2$( 7) THEN TCL1(I)= 7     '
2300  IF PAL$(I)=TCL2$( 8) THEN TCL1(I)= 8     '
2310  IF PAL$(I)=TCL2$( 9) THEN TCL1(I)= 9     '
2320  IF PAL$(I)=TCL2$(10) THEN TCL1(I)=10     '
2330  IF PAL$(I)=TCL2$(11) THEN TCL1(I)=11     '
2340  IF PAL$(I)=TCL2$(12) THEN TCL1(I)=12     '
2350  IF PAL$(I)=TCL2$(13) THEN TCL1(I)=13     '
2360  IF PAL$(I)=TCL2$(14) THEN TCL1(I)=14     '
2370  IF PAL$(I)=TCL2$(15) THEN TCL1(I)=15     '
2380 NEXT I                                    '
2390 GOTO 2020                                 '
2400 'セーブ ----------------------------------------------------------
2410 *BB.SAVE                                  '
2420 IF FORM2=2 THEN *SAVE2                    '
2430 OPEN SFILE$+".Kgf" FOR OUTPUT AS #1       '
2440 FOR I=0 TO HEIGHT-1                       '
2450  FOR J=0 TO WIDTH.-1                      '
2460   SCOL=POINT(J,I)                         '
2470   WRITE #1,SCOL                           '
2480  NEXT J                                   '
2490 NEXT I                                    '
2500 CLOSE #1                                  '
2510 GOTO *ENDING                              '
2520 *SAVE2                                    '
2530 DEF SEG=&HA800                            '
2540 BSAVE SFILE$+".Kg1",0,&H8000              '
2550 DEF SEG=&HB000                            '
2560 BSAVE SFILE$+".Kg2",0,&H8000              '
2570 DEF SEG=&HB800                            '
2580 BSAVE SFILE$+".Kg3",0,&H8000              '
```

```
2590 DEF SEG=&HE000                                    '
2600 BSAVE SFILE$+".Kg4",0,&H8000                      '
2610 'パレット ------------------------------------------------------
2620 *ED                                               '
2630 IF FPRM1=2 THEN 2700                              '
2640 OPEN SFILE$+".PAL" AS #1                          '
2650 FOR I=0 TO 15                                     '
2660  WRITE #1,PAL$(I)                                 '
2670 NEXT I                                            '
2680 CLOSE #1                                          '
2690 '終了 ----------------------------------------------------------
2700 LOCATE ,20                                        '
2710 PRINT "処理を終了しました。"                      '
2720 PRINT "他のファイルを変換しますか？(Y/N)"         '
2730 CHECK$=INKEY$                                     '
2740 IF CHECK$="Y" OR CHECK$="y" THEN *MENU..          '
2750 IF CHECK$="N" OR CHECK$="n" THEN 2760 ELSE 2730'
2760 PRINT "エンディング見たいよね！(Y/N)"             '
2770 CHECK$=INKEY$                                     '
2780 IF CHECK$="N" OR CHECK$="n" THEN BEEP             '
2790 IF CHECK$="Y" OR CHECK$="y" THEN 2800 ELSE 2770'
2800 CLS 3                                             '
2810 'えんでぃんぐ --------------------------------------------------
2820 DATA "S   T   A   F   F"                          '
2830 DATA "Y asutaka.K unisada"                        '
2840 DATA "Y uji    .S inohara"                        '
2850 DATA "M asahiro.Y amamoto"                        '
2860 DATA "** P resent   B y **"                       '
2870 DATA "    K    S    G    "                        '
2880 FOR I=0 TO 5                                      '
2890  READ EM$(I)                                      '
2900 NEXT I                                            '
2910 FOR I=0 TO 200                                    '
2920  PSET(RND*639,RND*399),RND*15                     '
2930 NEXT I                                            '
2940 O=12                                              '
2950 GOSUB *TYP                                        '
2960 FOR I=1 TO 3                                      '
2970  O=14                                             '
2980  GOSUB *TYP                                       '
2990 NEXT I                                            '
3000 O=12                                              '
3010 GOSUB *TYP                                        '
3020 O=14                                              '
3030 GOSUB *TYP                                        '
3040 IF INKEY$="" THEN 3040                            '
3050 CLS 3                                             '
3060 COLOR                                             '
3070 GOTO 3220                                         '
3080 '文字タイプ ----------------------------------------------------
3090 *TYP                                              '
3100 FOR J=1 TO 7                                      '
3110  LOCATE 28,O                                      '
3120  COLOR J                                          '
3130  PRINT EM$(ETYPE)                                 '
3140  FOR K=0 TO 5000                                  '
3150  NEXT K                                           '
3160 NEXT J                                            '
3170 ETYPE=ETYPE+1                                     '
3180 FOR J=0 TO 30000                                  '
3190 XXX=J/2                                           '
3200 NEXT J                                            '
3210 RETURN                                            '
3220 END                                               '
3230 'エラー --------------------------------------------------------
3240 *ERROR..                                          '
3250 CLS                                               '
3260 EN=ERR                                            '
3270 IF EN=70 THEN ER$="ドライブが存在しません"        '
3280 IF EN=56 THEN ER$="ファイル名が間違っています"    '
3290 IF EN=68 THEN ER$="ディスクがいっぱいです"        '
3300 IF EN=62 THEN ER$="ディスクがセットされていません"'
3310 IF EN=53 THEN ER$="ファイルが見つかりません"      '
3320 IF EN=5 AND R=1 THEN EM$="ビットマップが大きすぎます"'
3330 PRINT "エラーが発生しました"                      '
3340 PRINT ER$                                         '
3350 PRINT "行番号"+STR$(ERL)+"です"                   '
3360 GOTO 3220
```

★私は98のDOSゲーム・ユーザーですが，98でもPentiumのものは，動かないソフトがあるというので，どういうソフトが動かないのか知りたいです。98シリーズの互換性についてもよろしく‼（和歌山県橋本市・**土橋亮一16才**）……**【編：モデルが多いですからね。】**

X1/X1turbo(CZ-8FB01 V2.0)用



シンプルだけどハマるゲームだね

地震(じしん)だ！ゲーム

さるかにハム吉

内容

地震でゆれる壺(つぼ)を，下に落とさないように受けとめるゲームです。プログラムはそのまま打ち込んでください。

操作方法

壺は左から順に，[4][5][6][=]に対応しています。

遊びかた

ゆれて落ちそうになる壺を受けとめてください。ただし落ちる直前のときしか受けとめることができません。

壺を受けとめるたびに，1点ずつ入ります。

スコアが上がるにつれ，壺がゆれやすくなり，ゲーム・スピードが速くなり，難易度が上がっていきます。

壺を落とすと，ミスになります。

ちなみに，天井で動いているのは電灯のつもりです。

改造のアドバイス

240行の　EE=15－SC/5　の15を小さくすれば，最初から壺が動きやすくなります。

同じ行の　SP=1200－SC＊15　の1200を小さくすれば，最初からゲーム・スピードが速くなります。

このゲームをRUNすると，REPEAT OFFになります。直しかたは，ご存じのようにREPEAT ONです。

《第1表》変数表

MX	自分のX座標（1～4）
SC	スコア
E( )	壺のゆれ具合（－1…静止，1～4…動き中，5…ミス）
D	どの壺を動かすターンか（1～4）
EE	壺の動き出す割合（小さいほどゆれやすい）
SP	ゲーム・スピード
KK	キー入力に関するカウンター
GG	天井の電灯の動きに関するカウンター
DE	天井の電灯の表示のための変数
N	プレイしはじめに，しばらく壺を動かないようにするための変数

★参考にしたもの

・バンダイ『ダイジシン』

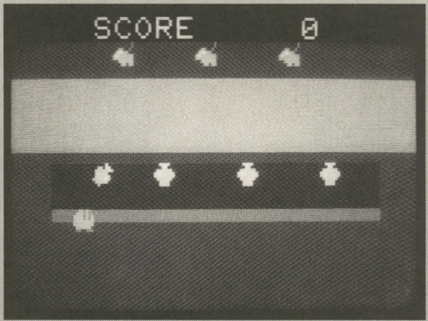
《第2表》フローチャート

10～20	初期設定および初期画面表示
30	初期変数設定
40～70	キー入力，自分表示など
80	壺を受けとめたかどうか
90～100	地震の音を鳴らす
110～120	プレイしはじめに，しばらく壺を動かさないようにする
130	新たに壺を動かすかどうか
140～150	壺の表示，ミスしたかどうか
160～180	電灯のルーチン
190～220	ミスしたときの処理
230～240	スコア表示と難易度変更
250～310	データ（260～300キャラデータ　310バック画面データ）

CHECKER FLAG

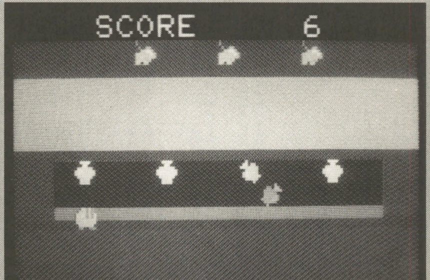
Dr.D：すごくシンプルなゲームじゃが楽しいな。スコアが上がると，同時に二つの壺がゆれたりして，どんどん難しくなるが，その難易度の上がりかたも良くできているぞ。

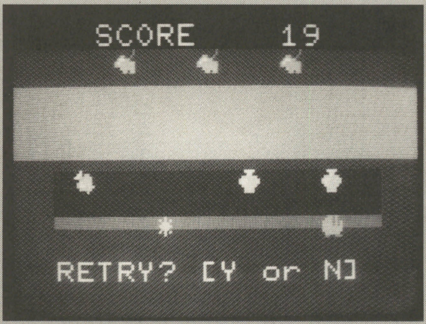
編：私は天井のゆれる電灯が地震の雰囲気をよく表していて好きですね。



▲《写真1》壺の落下を防ぐのだ！

▼《写真2》あああっ今にも落ちそう。間に合うか!?





▲ぐしゃ！割れたところでゲーム・オーバー

「JRA―VAN通信スターターブックfor Win95／3.1」Win3.1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト、NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD―ROM付き 三千九百円

★2月号138ページの俺のメールアドレスが，まちがっています。正しくは，gm1630@ccmc.ac.jpです。影さんしっかりしてよ！　俺のホームページも見て!!　ccmc.ac.jp/~gm1630/です。(埼玉県川越市・新潟県出身19才)……【影：ゴメン！】

『地震だ！ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 INIT:CLICK OFF:REPEAT OFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40:CSIZE 3:CLS 4:CGEN 1:PLAY 500
20 FOR I=1 TO 5:READ A,A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):DEFCHR$(A+1)=MIRROR$(HEXCHR$(A$
)):NEXT:FOR I=1 TO 4:READ A,B,C,D,A$:P=VAL("&H"+A$):LINE(A*8,B*8)-(C*8,D*8),PSET
,P,BF:NEXT
30 CLS:MX=1:SC=0:FOR I=1 TO 4:E(I)=-1:NEXT:N=5:D=0:GG=0:DE=0:GOSUB 230
40 '[redacted] MAIN [redacted]
50 FOR KK=1 TO 2:FOR I=0 TO SP/2:NEXT:S$=INKEY$:MXX=MX
60 MX=-(S$="4")-(S$="5")*2-(S$="6")*3-(S$="=")*4:MX=-MX*(MX>0)-MXX*(MX=0)
70 LOCATE MXX*8-2,16:PRINT#0," ":LOCATE MX*8-2,16:PRINT#0,CHR$(76-KK)
80 IF E(MX)>=4 THEN PLAY"O6V12C0EG":E(MX)=-1:SC=SC+1:GOSUB 230
90 NEXT KK:Z=0:FOR I=1 TO 4:Z=Z-(E(I)>0):NEXT
100 SOUND 2,0,7,255,15:SOUND 7,248:SOUND 9,-(Z>0)*16,16,0,10,0
110 '----- ﾂﾎﾞ ﾉ ｳｺﾞｷ -----
120 N=N+(N>0):IF N>0 THEN 140
130 A=INT(RND*EE):IF A<=3 THEN B=INT(RND*4)+1:IF E(B)=-1 THEN E(B)=0
140 D=D+1:E(D)=E(D)-(E(D)>=0):A$=MID$("A -- DC  DC ",E(D)*2+3,2):X=D*8-2:Y=(E(D)
>2)*2:LOCATE X,14+Y:PRINT#0,"  ":LOCATE X,12-Y:PRINT#0,A$:IF E(D)>=5 THEN 190
150 IF D>=4 THEN D=0 ELSE 140
160 '----- ﾃﾝｼﾞｮｳ ﾉ ﾃﾞﾝﾄｳ ﾉ ｳｺﾞｷ -----
170 GG=GG-1:IF GG>0 THEN 180 ELSE GG=4:DE=1+(DE=1):B$=MID$("R  S",DE*2+1,2)
180 FOR I=0 TO 2:LOCATE I*8+10,2:PRINT#0,B$:NEXT:GOTO 40
190 '[redacted] MISS ｼﾀ [redacted]
200 LOCATE X,14:PRINT#0," ":SOUND 6,0,220,0,0,16,0,20,0:FOR I=1 TO 50:LOCATE X,1
6:CGEN 1:PRINT#0,"C":LOCATE X,16:CGEN:COLOR 5:PRINT#0,"*":COLOR 7:NEXT
210 SOUND 7,248:LOCATE 4,20:PRINT#0,"RETRY? [Y or N]"
220 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 30 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 220
230 '[redacted] SCORE ﾋｮｳｼﾞ ﾄ ﾂﾎﾞ ﾉ ﾀｵﾚﾙ ﾋﾝﾄﾞ ﾄ ｹﾞｰﾑｽﾋﾟｰﾄﾞ ﾁｮｳｾｲ [redacted]
240 CGEN:LOCATE 8,0:PRINT#0,USING"SCORE######";SC:EE=15-SC/5:EE=-EE*(EE>=4)-4*(E
E<4):SP=1200-SC*15:SP=-SP*(SP>0):CGEN 1:RETURN
250 '[redacted] DATA [redacted]
260 DATA 32 ,0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
270 DATA 74 ,0000000000000000 3474F5F5FFFF7E00 3E7EFFFFFFFF7E67
280 DATA 65 ,3C187EFFFF7E3C3C 3C18006040000000 3C187EFFFF7E3C3C
290 DATA 67 ,206CFE3E7E7F3E04 2060C00020300000 206CFE3E7E7F3E04
300 DATA 82 ,0000307CFFFF1F03 0000307CFFFF3F1B 0101023040002018
310 DATA 0,2,40,25,10, 0,5,40,11,51, 4,12,36,16,20 ,4,16,36,17,11
```

X1

評…ポケモンがいっぱーい！（つぐ美）

by 銀猫

評…「謎はすべて解けた!!」（影）

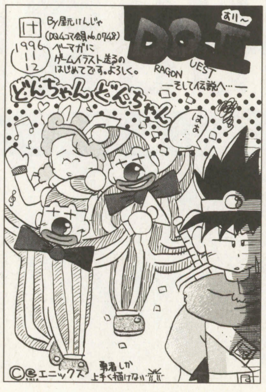
by 雷光戦士

評…このポーズきまってるね、グーッ！（編）

by コアラ

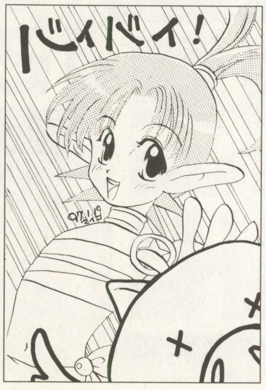
評…なんか、カッコ悪いじゃんよー（影）

by ボディ★スペシャル



評…ドラクエ4コマ会員？（編）

by 星元けんじゃ



評…ヤン・ヤンヤンですね。（編）

by マイコFinal

評…なかなかカッコいいじゃん！（影）

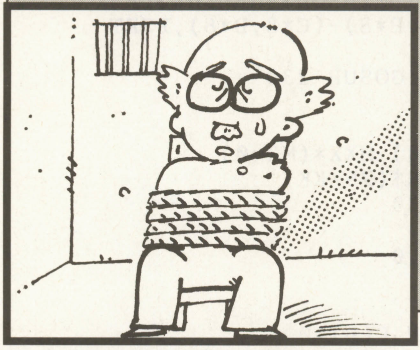
by 早藤しをん

評…自画像かな？どこのお店？（影）

by めぐ〜み子

★消費税が5%になったら，本体価格が下がるんですよね?!影さん！（埼玉県行田市・横田昌彦15才）……【編：少しだけ値上げになってしまいそうです(510円)。でもその分，今まで以上にわかりやすい，楽しい誌面にしていきたいと思います。お楽しみに！】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用



来月号の発売は君にかかっている…かも

移植版 Dr.D(ドクター・ディー)を救(すく)えゲーム

松園 剛

ストーリー

ある晴れた日,ゲーム・センターで遊んでいたDr.Dが,某雑誌社に雇われた殺し屋に連れさられていってしまった。この事態を知った君は,決死のかくごで,Dr.Dが監禁されていると思われるビルへDr.Dの救出に向かった…。

実行のしかた

リスト1をRUNし,**リスト2**をRUNします。しばらくすると,タイトルが表示されるので,表示にしたがってボタンを押すとゲームがはじまります。

ゲームの内容

第1の部屋には五つのKEYと自分がいます。Dr.Dは第5の部屋にいて,あなたはこの五つのKEYを使ってDr.Dを救出してください。また,第2の部屋には,おとし穴があります。時間がたつにつれ,Dr.Dのいる部屋の酸素がなくなっていきます。あなたのエネルギーがなくなるか,もしくはDr.Dのいる部屋の酸素がなくなった場合にゲーム・オーバーとなります。

プログラムについて

プログラムは2本にわかれていますが,1本目がキャラクター定義用で2本目がメイン・プログラムです。プログラムは簡単なのでリストを見ればすぐわかると思います。

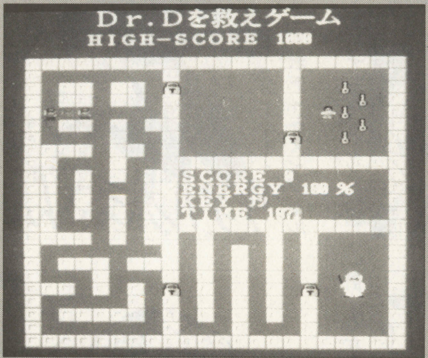
その他

このゲームは1982年7月号(あっ創刊号だ!)のVIC-1001用の移植です。昔のゲームがしたくなったので,作ってしまいました。それと,このゲームの制作にあたって大協力(ほとんど共同制作)してくれた「佐原正規君」どうもありがとうございました。

CHECKER FLAG

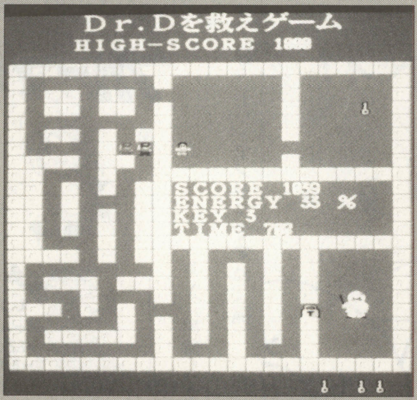
Dr.D:むむ,ワシがつかまっておるではないか!なんということだっ!まそれはいいとして,面が一つしかないのが残念じゃ。
編:そういえば敵が影さんに似ているような気が…。
影:ひゃー。余計なことを言わないで。またDrにいじめられるー。

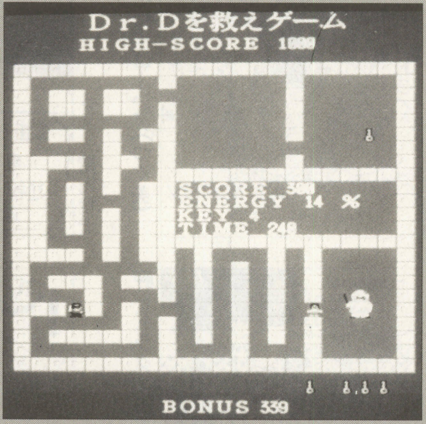
「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか、対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD-ROM付き 千五百円



▲《写真1》カギを取ってドアを開けよう

▼《写真2》どのカギで,どのドアが開くのかは決まっているので注意





▲《写真3》わーい,無事助けることができたぞ

★もしもし,電波新聞社にとどいたハガキのその後は? もしかして,再生利用されて,ベーマガの一部に…?!(北海道札幌市・**寺山直樹15才**)……【**影**:うっ,バレたか…。ほら,このページは10年前のハガキからできてるんだよ…って,本当かなー。】

《リスト1》移植版『Dr.Dを救えゲーム』のキャラクター定義のプログラム・リスト

```
  100 dim int c(15)={ 26624, 2114,    58,31166, 1344, 1984, 1056,44672,
  110                 61248,36492,49050,25368,33824,40166,50736,65534 }
  120 sp_clr():sp_init():co()
  130 dim char kb(255):dim str s(15)
  140 s={"0000001111100000","0000011111110000","0000011AAA110000","000001A1A1A10
000","000001A1A1A10000","000001A1A1A00000","000000AAAAA00000","0003332AAA233330"
,
  150     "00AA333222233AA0","00AA222222222AA0","0000122222221000","000001111110
000","0000032223220000","0000332203220000","0000332203320000","0001111101111000"
}:def_sp(1)
  160 s={"0000011111100000","0000111111110000","000011AAAA110000","00F011111110
000","00F01111111A0000","00F01117111A0000","00F00AAAAAA00000","0AA666AAAA666600"
,
  170     "0AA6666666666600","06666666666AA660","00111666666AA610","000011111111
100","0000111111110000","0000111111110000","0001111101110000","0011111001111000"
}:def_sp(2)
  180 s={"0000001111000000","0000011871000000","0000018871000000","000001187100
0000","0000001871000000","0000011871000000","0000018871000000","0000011871000000"
,
  190     "0000001871000000","0000018877100000","0000188777710000","000018711771
0000","0000187117710000","0000188777710000","0000018877100000","0000001111000000"
}:def_sp(3)
  200 s={"0000111111110000","0001888877771000","0018811111177100","001810000001
7100","0018100000017100","0118111111117110","1188888877777711","1888777777777771"
,
  210     "1888711111177771","1888711111177771","1888777117777771","188888711777
7771","1888887117777771","1888887117777771","1888887777777771","1111111111111111"
}:def_sp(4)
  220 s={"00000000000000AA","000000000000AAAA","00000000000AAAAA","0000000000AA
AAA","0010000000AAAAAA","001000000FAAFFAA","001000000FFAAAAA","001000000FFAA1AA"
,
  230     "000100000FFAA1AA","000100000AFAA111","000100000A111AA1","000100000AFA
A11F","0000100000FFAAFF","000010000EBFAFFF","0000100FFFEBFFFF","000010FFFFFEBFFF"
}:def_sp(5)
  240 s={"AA00000000000000","AAA9000000000000","AAA9900000000000","AAA999000000
0000","AAA9990000000000","AAFF99F000000000","AAAA9FF000000000","AA1A9FF000000000"
,
  250     "A9199FF000000000","11199FA000000000","1AA111A000000000","F1199FA00000
0000","FF99FF0000000000","FFF9FBE000000000","FFFFBEFF00000000","FFFBEFFFE0000000"
}:def_sp(6)
  260 s={"0000AAA9FFFFEBFF","0000AAA9FFFFFEBF","0000AAA9EFFFFFEB","0000A999EFFF
FFE","00009999EFFFFFFC","00000000EFFFFFCC","0000000EEFFFFFC","0000000EEEFFFFFF"
,
  270     "0000000EEEFFFFFC","000000000EEFFFCF","000000000BBBBBBF","000000000FFF
FFF","000000000FFFFFF0","000000000FFFFFF0","000000001111FFF0","0000000111111100"
}:def_sp(7)
  280 s={"FFBEFFEFFE000000","FBEFFFEFFE000000","BEFFFFEEFE000000","EFFFFFFEFE00
0000","CFFFFFFEFE000000","CCFFEFFEEE000000","CFFFEFEEE0000000","FFFFEFEEE0000000"
,
  290     "CFFEEFEEE0000000","FCFEEEE000000000","FBBBBBB000000000","FFFEEEE00000
0000","0FFFFEE000000000","0FFFFFE000000000","0FFF111100000000","0011111110000000"
}:def_sp(8)
  300 s={"FFFFFFFFFFFFFEDC","FEEEEEEEEEEEEDCB","FEEEEEEEEEEEEDCB","FEEBBBBBBCCE
EDCB","FEEBEEEEEEFEEDCB","FEEBEEEEEEFEEDCB","FEEBEEEEEEFEEDCB","FEEBEEEEEEFEEDCB"
,
  310     "FEEBEEEEEEFEEDCB","FEECEEEEEEFEEDCB","FEECFFFFFFFEEDCB","FEEEEEEEEEEE
EDCB","FEEEEEEEEEEEEDCB","EDDDDDDDDDDDDDCB","DCCCCCCCCCCCCCCB","CBBBBBBBBBBBBBBB"
}:def_sp(9)
  320 end
  330 func co()
  340 for i=0 to 15:sp_color(i,c(i),1):next
  350 endfunc
  360 func def_sp(c;char)
  370 dim str a$
  380 for i=0 to 15:for j=0 to 15:a$=s(i):kb(i*16+j)=val("&h"+mid$(a$,j+1,1)):ne
xt:next
  390 sp_def(c,kb)
  400 endfunc
```

《リスト2》移植版『Dr.Dを救えゲーム』のメイン・プログラム・リスト

```
100 /*  ＊＊＊＊＊＊          変数初期化          ＊＊＊＊＊＊
110 dim int sc,hi=1000,ky,x1,y1,x2,y2,en,ti,st,r,a,rr
120 dim int xx1,yy1,xx2,yy2,kk,rn(4),rx,ry,s,fl(4)
130 dim int ga(22,21)
140 dim int ax(14)={ 336,0,368,368,352,352,352,304,192,192,320,352,368,352,368
}
150 dim int ay(14)={ 128,0,112,144, 96,128,160,160, 96,352,352,336,336,352,352
}
160 dim int az(14)={ 1,0,3,3,3,3,3,4,4,4,4,5,6,7,8 }
170 dim int xk( 4)={ 19,19,18,18,18 }
180 dim int yk( 4)={ 3,5,2,4,6 }
190 dim str g(22)={
200 "FFFFFC","808104","B60104","B68104","808104",
210 "B58104","848004","F68104","C4FFFC","D58004",
220 "D18004","D58004","D58004","C5FFFC","F5A284",
230 "80AA84","BBAA84","88AA84","EA2A04","82AA84",
240 "BEAA84","808884","FFFFFC" }
250 for i=0 to 22:for j=0 to 21
260 ga(i,j)=val(mid$(bin$(val("&h"+g(i)+"00")),j+1,1))
270 next:next
280 tihyoji()
290 /*  ＊＊＊＊＊＊          画面初期化          ＊＊＊＊＊＊
300 screen 1,1,1,1:console ,,0:color 5:vpage(0)
310 palet(14,25368):fill(0,0,511,511,2):fill(80,80,400,416,14)
320 sp_off():bg_set(0,0,1):bg_fill(0,0)
330 sp_disp(0)
340 /*  ＊＊＊＊＊＊          メイン          ＊＊＊＊＊＊
350 while 1
360 ti=1500-r*100:en=700:ky=16:kk=7:x1=17:y1=4:s=0:a=0
370 x2=1:y2=21:for i=0 to 4:rn(i)=0:fl(i)=0:next
380 gamen():m_tempo(50):music()
390 while s=0
400 gensyou():myido():tekiido():tekiido()
410 endwhile
```

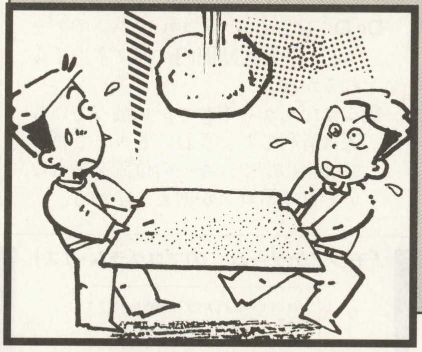
★ベーマガを見るとパソコンが買いたくなる。これもベーマガの魅力かな？(島根県大原郡・**福島真吾18才**)……【**編**：その魔力に気付いたときはもう手遅れだ。ホラ，気が付くと君はパソコンを買っている。ついでにパワーアップもしたくなる～。】

```
 420 endwhile
 430 end
 440 /*  ******          画面作成          ******
 450 func gamen()
 460 for i=0 to 22:for j=0 to 21
 470 if ga(i,j)=1 then bg_put(0,j+4,i+4,265)
 480 next:next
 490 cls:sp_disp(1):vpage(1)
 500 symbol(128,0,"Ｄｒ．Ｄを救えゲーム",1,1,2,15,0)
 510 locate 15, 2:print"ＨＩＧＨ－ＳＣＯＲＥ ";hi
 520 locate 26,13:print"ＳＣＯＲＥ ";sc
 530 locate 26,14:print"ＥＮＥＲＧＹ ";en/7;"% "
 540 locate 26,15:print"ＫＥＹ ";ky
 550 locate 26,16:print"ＴＩＭＥ ";ti
 560 for i=0 to 14
 570 if i<>1 then sp_move(i,ax(i),ay(i),az(i))
 580 next
 590 for i=2 to 6:while 1
 600 rr=rnd()*5:if rn(rr)=0 then rn(rr)=i:break
 610 endwhile:next
 620 ga(6,15)=rn(0):ga(2,8)=rn(1):ga(18,8)=rn(2):ga(18,16)=rn(3)
 630 for i=0 to 6+r
 640 ry=rnd()*7+1:rx=rnd()*6+9:ga(ry,rx)=7
 650 next
 660 endfunc
 670 /*  ******          自分移動          ******
 680 func myido()
 690 st=stick(1):xx1=x1:yy1=y1
 700 if st=0 then return()
 710 y1=y1-(st-1)/3+1
 720 x1=x1+((st-1) mod 3)-1
 730 if x1<>xx1 and y1<>yy1 then x1=xx1
 740 if ga(y1,x1)=ky+1 then { ga(y1,x1)=0:sp_off(kk):kk=kk+1:sc=sc+100:m_play(7
)
 750     sp_move(ky+1,300+ky*16,440,3):fl(ky-1)=1:ky=16:if kk>10 then menclr()
:s=1
 760 }
 770 if ga(y1,x1)=7 then m_play(3):ga(y1,x1)=0:x1=xx1:y1=yy1:en=en-35
 780 if ga(y1,x1)<>0 then x1=xx1:y1=yy1
 790 sp_move(0,(x1+1)*16+48,(y1+1)*16+48,1)
 800 for i=0 to 4
 810 if x1=xk(i) and y1=yk(i) and fl(i)=0 then ky=i+1:sp_on(2,6):sp_off(i+2)
 820 next
 830 if x1<>xx1 or y1<>yy1 then en=en-1
 840 endfunc
 850 /*  ******           敵移動           ******
 860 func tekiido()
 870 xx2=x2:yy2=y2
 880 x2=x2+rnd()*3-1
 890 if x2=xx2 then y2=y2+sgn(y1-y2)
 900 if ga(y2,x2)<>0 then x2=xx2:y2=yy2
 910 if x2>7 then x2=xx2
 920 sp_move(1,(x2+1)*16+48,(y2+1)*16+48,2)
 930 if x2=x1 and y2=y1 then m_play(6):en=en-70
 940 endfunc
 950 /*  ******  タイム＆エネルギー減少  ******
 960 func gensyou()
 970 ti=ti-1
 980 m_tempo(200-ti/10)
 990 locate 37,13:print sc
1000 locate 39,14:print en/7
1010 locate 33,15:if ky=16 then print" ﾅｼ" else print ky
1020 locate 35,16:print ti
1030 if ti<=0 or en<=0 then gaover()
1040 endfunc
1050 /*  ******          面クリア          ******
1060 func menclr()
1070 locate 24,29:print"ＢＯＮＵＳ";ti+en
1080 sc=sc+ti+en:r=r+1:m_stop():m_tempo(200):m_play(4,5)
1090 endfunc
1100 /*  ******     ＧＡＭＥ  ＯＶＥＲ     ******
1110 func gaover()
1120 m_stop():m_tempo(150):m_play(8)
1130 locate 39,14:print " 0"
1140 if sc>hi then hi=sc
1150 locate 21,28:print"ＧＡＭＥ  ＯＶＥＲ"
1160 locate 14,30:print"ＴＲＹ  ＡＧＡＩＮ ？（Ｙ／Ｎ）";
1170 while a=0
1180 st=strig(1)
1190 if st=1 then sc=0:a=1:s=1:r=0
1200 if st=2 then screen 1,1,1,1:color 3:end
1210 endwhile
1220 endfunc
1230 /*  ******         タイトル表示         ******
1240 func tihyoji()
1250 screen 0,1,1,1
1260 symbol(16,30,"Ｄｒ．Ｄを救えゲーム",1,2,2,5,0)
1270 symbol(45,200,"PUSH BUTTON !!",1,1,2,5,0)
1280 while st=0
1290 st=strig(1):rr=rnd()*99
1300 endwhile
1310 endfunc
1320 /*  ******       ＭＵＳＩＣ設定       ******
1330 func music()
1340 m_init()
1350 for i=1 to 8:m_alloc(i,100):m_assign(i,i):next
1360 m_trk(1,"v12@37¦:255l16a<ed+rdrcr>:¦")
1370 m_trk(2,"v12@10>¦:255l16aaararg+raaarara+r:¦")
1380 m_trk(3,"v15@10l64bagfedc")
1390 m_trk(4,"v13@19l8gab<e2>ab<cf2g4g4gf4c2>")
1400 m_trk(5,"v15l8¦:4@59cccc@45c:¦@59rcccc@45c")
1410 m_trk(6,"v15@66l8c")
1420 m_trk(7,"v15@52l8c")
1430 m_trk(8,"v15@36l8cdecdefderdrc")
1440 m_play(1,2)
1450 endfunc
```

「ナムコー名作ゲーム集ー」「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

★ベーマガは，最近の他のパソコン雑誌とはちがって，読み手と書き手のコミュニケーションができているというか，ニーズというものが一致しているすばらしい雑誌だと思います。これからも，がんばってください。(愛知県名古屋市・**小林教敬19才**)……【**編**：ハイ。】

FX-890P・Z-1・Z-1GR用



落ちてくる石をキャッチ!!

ロック・キャッチャー

こじろ

Dr.D：高校や大学などに入学すると，ポケコンを使用する機会も増えるんじゃないかな。ポケコンは必須という学校や学科もあるようじゃし。

編：勉強に使用するのもいいけど，たまには簡単なゲームをプログラミングしてみては？

影：というわけで，ポケコンの投稿もお待ちしています。機種も何でもOKです。

ストーリー

空から落ちてくる石（ロック）を，2人で協力して，上手に受けるゲームです。2人と言っても，キャラクターが2人なだけで，実際のプレイは1人です。

プログラムの入力方法

ふつうのBASICですから，行番号ごとに打ち込み，リターン・キーを押してから，次の行番号に移ってください。

最後まで打ち込んだら，リストに打ち込み間違いがないか，チェックしてください。

遊びかた

4キーと6キーで左右に移動して，ロックを受け止めます。

5回ミスすると，ゲーム・オーバーになります。

Rキーを押すと，またゲームが楽しめます。

ゲームを遊ぶのをやめるときは，BRKキーを入力してください。

by 裕み

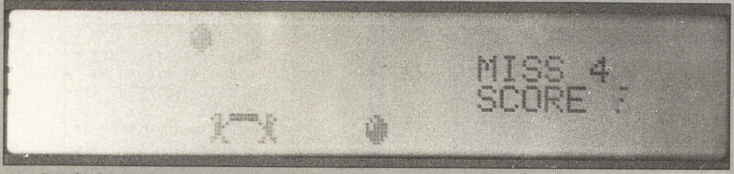
評…このトーンがなんともいえない（編）

by 早蕨しをん

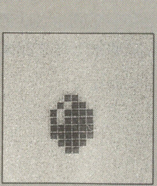
評…本当に「いいっスこれ」（影）

ロック・キャッチャーのプログラム・リスト

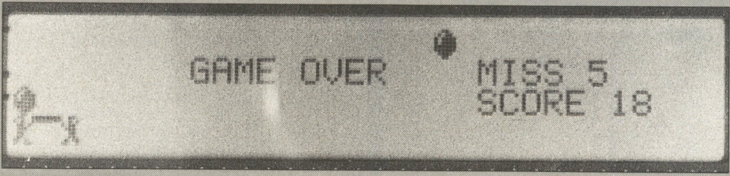
```
10 CLS:CLEAR:DIM X(2),Y(2),YY(2),Z(2)
20 DEFCHR$(252)="43BEFC1321C0":DEFCHR$(253)="C0C0C0C0C0C0":DEFCHR$(254)="C02
113FCBE43":DEFCHR$(255)="3C4EBFFF7E3C"
30 A$=CHR$(252)+CHR$(253)+CHR$(254)
40 I=VAL(INKEY$:LOCATEX,3:PRINT"   ";
50 X=X+(I=4ANDX>0)-(I=6ANDX<18:LOCATEX,3:PRINTA$;
60 FOR I=0 TO 2:IF Z(I)=0THENIF INT(RAN#*10)=0THEN Z(I)=1:X(I)=INT(RAN#*20):
Y(I)=0ELSE100
70 LOCATEX(I),Y(I:PRINT" ";:Y(I)=Y(I)+.2:IF Y(I)=4THEN L=L+1:Z(I)=0:Y(I)=0:L
OCATEX(I),3:PRINT" ";:BEEP1:GOTO100
80 LOCATEX(I),Y(I:PRINTCHR$(255;
90 B=ABS(X+1-X(I:IFY(I)>2ANDB<2THEN S=S+2-B:Z(I)=0:Y(I)=0:BEEP:LOCATEX,2:PRI
NT"   ";
100 NEXT:LOCATE21,1:PRINT"MISS"L;:LOCATE21,2:PRINT"SCORE"S;
110 IF L<5THEN40
120 LOCATE8,1:PRINT"GAME OVAR";:IF INKEY$="R" THEN 10ELSE120
```



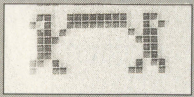
▲《写真1》左右に動いてロックをキャッチするゲームだ



◀《写真3》落ちてくるロックのキャラクター



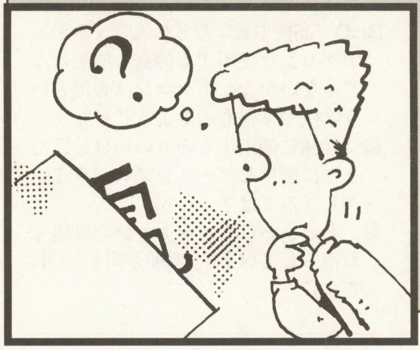
▲《写真2》5回のミスでゲーム・オーバーだ



◀《写真4》受け止める人間のキャラクター

★影さん，パソコンを買うための，親の説得のしかたを教えてください!!（愛知県春日井市・奥田東12才）……【影：しょうがないなー。いろいろ頼られちゃって。私の場合まず親に内緒で注文だけしておいて…。編：読者のみなさんはマネしちゃダメですよ。】

PC-E500用



君は何文字当てられるかな

モジアテゲーム

はたらいたはらたいら

内 容

文字の部分が少しずつ表示されていくのでそれが何という文字かを当てるゲームです。

遊びかた

下少し・上少し・下・左・右・全体と順に表示される文字（アルファベットと数字）を当てていきます。当たると最高で300点の点数が入ります。はずすと10点マイナスです。

はじめ999あるカウントが0になると，ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

C	カウント
M(5,7)	文字データ
B	BEEP用
D	時間
A	文字のCHR$
S	スコア
O,OI,P,PI	問題表示用
I,J	ループ用

プログラムの入力方法

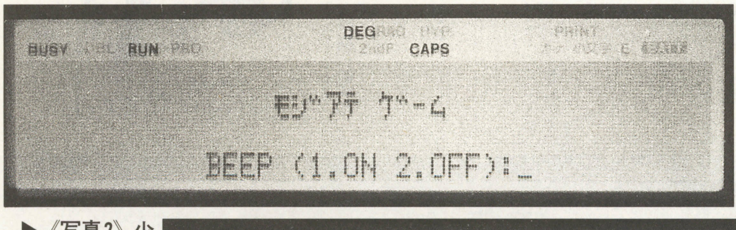
オールBASICです。1987バイトあります。

最後に

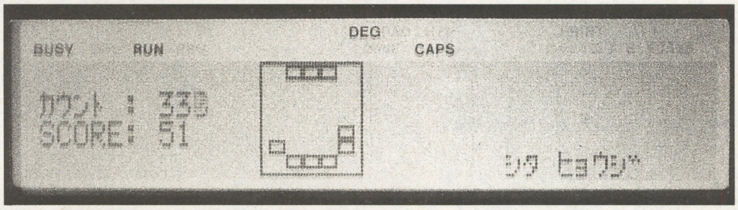
とても単純なものなので，仕事や勉強で疲れたときの気分転換に使ってもらえるでしょう。

《第2表》プログラムの仕組み

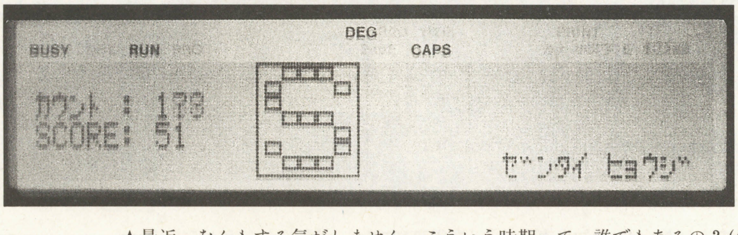
10	初期設定
20	タイトル
30〜60	問題作成
70〜160	メイン
170〜180	問題表示
190	当たり
200	はずれ



◀《写真1》音の有無の設定ができます



▶《写真2》少しずつ文字が現れます



◀《写真3》全体表示になると減点も多いぞ

CHECKER FLAG

Dr.D：ひさしぶりに短いリストのゲームじゃ。規定時間内に何文字当てられるかな。

編：ふだんからポケコンに触っている人は有利でしょうね。ドットで書いた文字の型や，キーの位置を知らないとタイムロスが増えますから。

『モジアテゲーム』のプログラム・リスト

```
10:CLEAR :C=999:RANDOMIZ
   E :DIM M(5,7)
20:CLS :LOCATE 15,1:PRIN
   T "ﾓｼﾞｱﾃ ｹﾞｰﾑ":LOCATE
    11,3:INPUT "BEEP (1.
   ON 2.OFF):";B:IF B<1
   OR B>2THEN 20:ELSE B=
   INT B:B=2-B
30:CLS :D=0:PRINT "  ABC
   DEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
   YZ0123456789
40:FOR I=1TO 5:FOR J=1TO
    7:M(I,J)=0:NEXT :NEX
   T
50:A=RND 36-1:FOR I=1TO
   5:FOR J=1TO 7:IF POIN
   T (A*6+11+I,J-1)=1THE
   N M(I,J)=1:NEXT :NEXT
    :ELSE NEXT :NEXT
60:IF A>25THEN A=A+22ELS
   E A=A+65
70:CLS :LOCATE 1,1:PRINT
    "ｶｳﾝﾄ :":LOCATE 1,2:
   PRINT "SCORE:";S:LINE
    (83,0)-(118,30),B
80:IF INKEY$ GOTO 190:EL
   SE IF C=0THEN LOCATE
   28,1:PRINT " TIME OVE
   R ":BEEP B*3,99,5:FOR
    I=1TO 5:FOR J=1TO 7:
   IF M(I,J)=1PSET (130+
   I,10+J):NEXT :NEXT :E
   ND :ELSE NEXT :NEXT :
   END
90:IF D=200LOCATE 28,3:P
   RINT "ｾﾞﾝﾀｲ ﾋｮｳｼﾞ ":O
   =2:O1=4:P=1:P1=4:GOTO
    170
100:IF D=160LOCATE 28,3:
    PRINT "ﾐｷﾞ ﾋｮｳｼﾞ ":O
    =5:O1=5:P=2:P1=4:GOT
    O 170
110:IF D=120LOCATE 28,3:
    PRINT "ﾋﾀﾞﾘ ﾋｮｳｼﾞ  "
    :O=1:O1=1:P=2:P1=4:G
    OTO 170
120:IF D=80LOCATE 28,3:P
    RINT "ｼﾀ ﾋｮｳｼﾞ     ":
    O=1:O1=5:P=5:P1=6:GO
    TO 170
130:IF D=40LOCATE 28,3:P
    RINT "ｳｴ ｽｺｼ ﾋｮｳｼﾞ":
    O=1:O1=5:P=1:P1=1:GO
    TO 170
140:IF D=0LOCATE 28,3:PR
    INT "ｼﾀ ｽｺｼ ﾋｮｳｼﾞ":O
    =1:O1=5:P=7:P1=7:GOT
    O 170
150:D=D+1:C=C-1:LOCATE 7
    ,1:PRINT C:GOTO 80
160:LOCATE 7,2:PRINT S:R
    ETURN
170:FOR I=O TO O1:FOR J=
    P TO P1:IF M(I,J)=1L
    INE (I*6+80,J*4)-(I*
    6+85,J*4-3),B
180:NEXT :NEXT :GOTO 150
190:IF INKEY$ =CHR$ (A)W
    AIT 10:LOCATE 28,1:P
    RINT "ｱ ﾀ ﾘ !!":WAIT
     0:BEEP B,9,50:S=S+3
    00-D:GOSUB 160:GOTO
    30
200:WAIT 10:LOCATE 28,1:
    PRINT "ﾊ ｽﾞ ﾚ !":BEE
    P B,200,20:S=S-10:WA
    IT 0:LOCATE 28,1:PRI
    NT "          ":GOSUB
    160:GOTO 150
```

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

★最近，なんもする気がしません。こういう時期って，誰でもあるの？（佐賀市・**杉本伸也19才**）……【**つぐ美**：そういう時期は誰にでもあるもの。でも大切なのは，自分が何をすべきかではなく，自分が何をしたいのか。そう考えれば，自然と道は開けるものよ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-8801mkⅡSRシリーズ＋サウンドボードⅡ＋ぴっける君用

ファミコン版 女神転生Ⅱ

Labyrinth〜午前2時の迷宮〜

●ごんたくん福澤　　©アトラス

内容

今は亡きファミコン（私の家にという意味ですよ）で出ていた『女神転生II』より「Labyrinth〜午前２時の迷宮」です。

使いかた＆プログラム

「ぴっける君」を立ち上げ，プログラムを入力してRUNしてください。サウンドボードIIも使ってますのでよろしく。あと，いつものことなんですけど，長いプログラムは苦手なんで短く，コンパクト（?）に作ってあります。（なんか手抜きっぽいんですけど……）。

最後に

久々なので私の名前知ってる人ほとんどいないと思いますけど（もう引退したほうがいいですね），一応まだ生きております（^ ^;）。

★参考にしたもの

・「女神転生Ｉ，II」のCD

GORRY先生より一言

すみません，私もPC88に触るのはひさしぶりでした。ですが，このコーナーで生き残るには「投稿あるのみ」です。よい作品が届くかぎり，掲載は続けていきたいですね。

FC版はサウンドチップ搭載で，当時にしてはゴージャスな音楽が展開されていました。そのころの香りをうまく残しつつ，きれいに短くまとめられた小気味よい作品です。

『女神転生ⅡよりLabyrinth〜午前２時の迷宮〜』のミュージック・プログラム・リスト

```
1 '   save "MEGAT2
100 ' ┌────────────────────────────────┐
110 ' |          ﾒ ｶﾞ ﾐ  ﾃ ﾝ ｾ ｲ   II          |┌──────────────────┐
120 ' |  ｢ Labyrinth - ｺﾞｾﾞﾝ 2ｼﾞ ﾉ ﾒｲｷｭｳ ｣  |   Programed by    |
130 ' |        (C)ATLUS / namco LTD.         | Kuniaki Fukuzawa  |
140 ' |   Composed by Tsukasa Mashiko        | ( ｺﾞﾝﾀｸﾝ ﾌｸｻﾞﾜ )  |
150 ' └────────────────────────────────┘                   |
160 CMD INIT(L):'                          └──────────────────┘
170 CMD WSET(1:22,3,4,3,0)
180 CMD ESET(1:190,3, 0,  0,0,255)
190 CMD ESET(2:220,5, 2,  0,0,255)
200 CMD ESET(3:255,0,50,200,3,255)
210 '
220 CMD VSET(1,
230 DATA 43,15,0,0,0,0,0,0,0,1,
240 DATA 31,12, 4, 4, 6,27, 1, 9, 0,0,
250 DATA 31,11, 4, 4, 7,48, 1, 0, 0,0,
260 DATA 31, 5, 4, 4, 5,24, 1, 0, 0,0,
270 DATA 31,10, 6, 8, 3, 0, 1, 0, 0,0):'  BASS
280 '
290 CMD VSET(2,
300 DATA 50,15,0,0,0,0,0,0,0,1,
310 DATA 31,12, 0, 1, 2,41, 0, 1, 6,0,
320 DATA 31, 5, 0, 1, 1,39, 0, 9, 0,0,
330 DATA 31, 5, 0, 1, 1,41, 0, 3, 0,0,
340 DATA 22,10, 4, 8, 3, 1, 0, 1, 0,0):'  PIANO
350 '
360 CMD VSET(3,
370 DATA 62,15,0,0,0,0,0,0,0,1,
380 DATA 31, 5, 5, 0, 2,36, 0,10, 0,0,
390 DATA 25,10, 6, 8, 5, 9, 0, 1, 0,0,
400 DATA 25,10, 7, 8, 5, 6, 0, 2, 0,0,
410 DATA 25, 9, 7, 8, 2, 1, 0, 4, 0,0):'  SYNTH BELL
420 '
430 CMD VSET(4,
440 DATA 46,15,0,0,0,0,0,0,0,1,
450 DATA 14, 0, 0,11, 0,45, 0, 8, 7,0,
460 DATA 14, 0, 0,11, 0, 1, 0, 4, 3,0,
470 DATA 14, 0, 0,11, 0, 1, 0, 6, 7,0,
480 DATA 14, 0, 0,11, 0, 1, 0, 5, 7,0):'  MAJOR CHORD
490 '
500 CMD 1,"T116 @1 O3 V12 L16  @M  |: |: AAR4 AAR2 :| |: GGR4 GGR2 :| :|
510 CMD 1,"|:8 AA^4AA R4DE-FG AA^4AA DA.R32A A>A<A->A-<
520 CMD 1,"GG^4GG R4CDE-F GG^4GG G.R32>GG< A->A-.R32A-< :|
530 '
540 CMD 2,"P1  @M  @{ @2 O6 V11 L16 |:16 R1 :| R2..EF EDC<B A8>C2...
550 CMD 2,"<DEF GAB->C DEFG FEDC EDC<B-> DC<B-A> C<B-AG>
560 CMD 2," |:4 EC8<GA8> :| L48 _ <E&G&>C ¯ E8. _ <E-&G&>C ¯ E-8.
570 CMD 2,"L16 <DEFG8. FGAB-8. GAB->C8.< B->CDE8. DEFG AGFG-
580 CMD 2,"G4.|: CCA8CC.R. :| CCA4A-4G4. L24 DFA> L8 C.<B.B- A.G.F EFGA-
590 CMD 2,"L16 AF8D GE8C FD8<B-> EC8<A> D<B-8G> C<A8F B-G8E AF8D
600 CMD 2,"L6 DEFGAB-> CDEF4G4 L8 G^2 _2 |: <A>CG1.. <GB-> /F1.. :| F^1 @}
610 '
620 CMD 3,"H-3 P2 R96  @M  @S2
630 '
640 CMD MSET(A,"<A>CG")
650 CMD MSET(B,"<GB->F")
660 CMD 4,"@3 O6 V9 L8 H-4 R^2  @M  a1.. b1..
670 '
680 CMD 5,"@3 O6 V4 L8 H4 R2.  @M  P3 a P2 a4 P1 a2.. P3 b P2 b4 P1 b2..
690 '
700 CMD 6,"@4 O4 V8 L1  @M  |:16 R :| |:6 C^<B-^> :|
710 '
720 CMD 7,"@M  @1 O5 V6 L1 H7 @W1
730 CMD 7,"|:16 R :| |:6 G^ /F^ :| F. @2 V9 H-7 <G4A-4>
740 '
750 CMD 8,"@M  @1 O5 V6 L1 H7 @W1
760 CMD 8,"|:16 R :| |:6 E^ /D^ :| D. @2 V6 H9 R32 <G4A-8..>
770 '
780 CMD MSET(J,"L16 |:15 R2 :| CC8C C8CC")
790 CMD 9,"@3 V12 P2 W10  @M  j |:64 R4C4 :|
800 '
810 CMD MSET(X,"@1 C")
820 CMD MSET(Y,"@5 C")
830 CMD MSET(Z,"|:16 xR8. yR8x xRxR yR8. xxRx yRxx RxRx yRxx :|")
840 CMD 11,"Y17,52 V26 Q1  @M  @5 jz
850 '
860 CMD MSET(X,"V4  C")
870 CMD MSET(Y,"V12 C")
880 CMD 12,"R128 @2 V4  @M  jz
890 '
900 CMD 13,"@4 L16 P2  @M  V18C32 V10C32 CCC
910 '
920 CMD PLAY()
```

★うぉー!! 就職だぁー。電波新聞社って，どんなところですか，影さん!!（東京都江東区・**植草あきら22才**）…【**影**：五反田駅で下車して，東口を出て，国道1号沿いに歩くんだ。するとキリンの看板が見えるから…。**つぐ美**：影さん，どこじゃないのよ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

アサルト

ASSAULT
～BGM1～

●栗田英樹

© namco LIMITED

今月より誌上で「SPICE」によるゲーム・ミュージックを紹介していきます。しばらくはRoland SC-55がターゲットとなりますが，同等の音源，もしくはSC-55をエミュレートするモードを持つ音源でもかなりよく再現してくれると思います。

そして，第１回作品は？

第１回は，ナムコの懐かしきシステム２の第１弾「アサルト」です。２本レバーでタンクを操縦するゲームで，ひっきりなしに回転したり拡大縮小する画面に，当時は大層感心したものです。

曲のほうは，基本はFM音源なのですが，ドラム・ベース，ギター，オーケストラ・ヒットなどがサンプリングされていて，FM音源の苦手とする音色を補っています。筆者はどの曲も大好きでして，なかでも特に気に入っている「BGM1」をお届け致します。じつはこのゲーム，１面にはBGMがありません。この曲は２面にかかります。

とりあえず，プログラム解説

SMCファイルは，これといってトリッキーなことはしていません。ただし，曲後半のソロパートについては，SPCをフルに利用しています。

途中一度だけ落差の大きなポルタメント（31半音分）があるため，それにあわせてベンド・レンジを設定しています。SC-55はベンド・レンジは片側最大24半音までしか設定できないので，31半音のポルタメントは下側16半音分から上側15半音分にかけて実現しました。

ピッチベンドは－8192～8191の範囲なので，ベンド・レンジを16にしておけば，ピッチベンド512が半音一つ分に相当します。ですから，31半音のポルタメントのピッチベンド512×－16＝－8192から512×15＝7680までになります。

このように，１半音分が割り切れるようにベンド・レンジを設定するのがコツです。例えば，最大７半音分のポルタメントがほしいときは，もしベンド・レンジを７にすると，8192÷７＝1170.2…というように半端になってしまいます。７半音分のポルタメントしか必要ないならそれでもかまいませんが，ベンド・レンジを８にしておけば，8192÷８＝1024となり，SPCでの半音単位の計算が楽になります（通常は＠N'を用いれば面倒な計算はいりません）。

さらに，31半音ポルタメントは，ピッチベンドのほぼセンターを中心に上下に大きくスイングすることになります。ですから，音色によってはその部分だけ音質が大幅に変わってしまいます。それも考慮にいれて，なるべく違和感なくポルタメントがかかる音色を選択した結果が，Charangなわけです。マニュアル上のプログラム・ナンバーは85番ですが，SMCのMMLで指定するときには１を引いて＠84'のように指定します。

ASSAULT～BGM1～のミュージツク・プログラム・リスト

```
;――――――――――――――――――――――――――――――――
;        「ASSAULT」より「BGM1」
;
;        作曲／編曲      野口和雄
;        データ入力      粟田英樹
;――――――――――――――――――――――――――――――――
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
;――――――――――――――――――――――――――――――――
#include        <yuu.smi>
;――――――――――――――――――――――――――――――――
#copyright      "Copyright (C) namco.／作・編曲  野口和雄"
#music-name     "BGM1"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;――――――――――――――――――――――――――――――――
#division       48
#tempo          114
;――――――――――――――――――――――――――――――――
#define 8va:>?1 0&<?1
#define 15va:>>?1 0&<?1 0&<?1
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:u070
#define X:p024[
#define Y:p104[
#define Z:p064[
;――――――――――――――――――――――――――――――――
#define k:o2c            ; Bass drum
#define s:o2d            ; Snare drum
#define l:o2f+           ; Hihat close
#define o:o2a+           ; Hihat open
#define p:o2g+           ; Hihat pedal
;――――――――――――――――――――――――――――――――
@s      001,0,  12,12,0,  96,96,7168,   120,120,7168,   0,0,0,    @e
@s      002,0,  24,24,0,  12,12,127,    48,48,127,      12,12,0,  @e
@s      003,0,  48,48,0,  48,48,-1536,  48,48,-1536,    0,0,0,    @e
@s      004,0,  24,24,0,  24,24,-1024,  24,24,-1024,    0,0,0,    @e
@s      005,0,  24,24,0,  24,24,-1536,  24,24,-1536,    0,0,0,    @e
@s      006,0,  24,24,0,  24,24,-1024,  0,0,0,                    @e
@s      007,-8192,  48,48,7680,  36,36,7680,  24,24,-1024,  0,0,0,  @e
@s      008,0,  60,60,0,  48,48,127,    72,72,127,      24,24,0,  @e
@s      009,0,  12,12,0,  24,24,127,    48,48,127,      24,24,0,  @e
;――――――――――――――――――――――――――――――――
2       @{TRACK-NAME:"Drum (Bass Drum) & System"}
3       @{TRACK-NAME:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}
4       @{TRACK-NAME:"Drum (Hihat & Cymbal)"}
5       @{TRACK-NAME:"Bass"}
```

「このミュージック・プログラムは個人的に楽しむ場合を除き，著作権法上，権利者に無断で複製・頒布（商用ネット，草の根ネット，パソコン通信ネットにアップロードすることを含む）することが禁じられています。これに違反した場合，懲役又は罰金が課せられることがあります。」

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD－ROM本。オリジナル・ゲーム満載で，CD－ROM付き絶対買い得！ 九百八十円

★新機種を追い求めるのを全面的に否定はしませんが，既存の機種を大切にする視点を持ち続けてください。PCの現状はバブル経済の後追いのような気がします。（福岡県久留米市・**水落正勝53才**）……**【編：ベーマガではPC-88やX1もまだまだ現役です！】**

```
6       @{TRACK-NAME:"Synth. 1 (Solo)"}
7       @{TRACK-NAME:"Synth. 2 (Backing)"}
8       @{TRACK-NAME:"Choir 1"}
9       @{TRACK-NAME:"Choir 2"}
10      @{TRACK-NAME:"Orchestra Hit"}
11      @{TRACK-NAME:"Marimba"}
12      @{TRACK-NAME:"Synth. 3 (Backing)"}
;------------------------------------------------------------
2       @z1
2       @{REM:"GS reset"}
2               ${ROLAND-GS-RESET:}             r4
2       @{REM:"Reset controllers"}
2               ${RESET-ALL-CONTROLERS:}        r4
2       @{REM:"Reverb"}
2               ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00} ${rev-lev:$38}
2               ${rev-tim:$50} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00}
2               r2
2       @{REM:"Chorus"}
2               ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C} ${cho-fbk:$00}
2               ${cho-del:$00} ${cho-rat:$28} ${cho-dep:$04} ${cho-str:$7F}
2               r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
;                          10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
2                                       r84
;------------------------------------------------------------
2       @z10
3       @z10
4       @z10
5       @z1
6       @z2
7       @z3
8       @z4
9       @z5
10      @z6
11      @z7
12      @z8
;------------------------------------------------------------
3       @{REM:"Initial wait"}                           r098
4       @{REM:"Initial wait"}                           r100
5       @{REM:"Initial wait"}                           r102
6       @{REM:"Initial wait"}                           r104
7       @{REM:"Initial wait"}                           r106
8       @{REM:"Initial wait"}                           r108
9       @{REM:"Initial wait"}                           r110
10      @{REM:"Initial wait"}                           r112
11      @{REM:"Initial wait"}                           r114
12      @{REM:"Initial wait"}                           r116
;------------------------------------------------------------
2,5,7,8,9,10,11,12      @{REM:"Bend range"} ${bend-range:2}     r2
3,4                                                             r2
6                       @{REM:"Bend range"} ${bend-range:16}    r2
;------------------------------------------------------------
2,5,6,7,8,9,10,11,12    @{REM:"Bend set"} @B0                   r2
3,4                                                             r2
;------------------------------------------------------------
2,5,6,7,8,9,10,11,12    @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:40}      r2
3,4                                                                     r2
;------------------------------------------------------------
2,5,6,7,8,9,10,11,12    @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level: 0}      r2
3,4                                                                     r2
;------------------------------------------------------------
2,6,7,8,9,10,11,12      @{REM:"Key shift"} ${key-shift:0}       r4
3,4                                                             r4
5                       @{REM:"Key shift"} ${key-shift:-12}     r4
;------------------------------------------------------------
2       @000 r1 v110 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r80
3            r1      r1      r1     r1                  r78
4            r1      r1      r1     r1                  r76
5       @037 r1 v095 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r68
5                                       ${cutoff:64}    r2
5                                       ${resonance:88} r2
5                                       ${e-dt:114}     r2
6       @084 r1 v110 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r62
6                                       ${cutoff:80}    r2
6                                       ${resonance:76} r2
6                                       ${e-dt:114}     r2
6                                       ${mod-rate:16}  r2
6                                       ${mod-depth:16} r2
7       @061 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r70
8       @052 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r64
8                                       ${cutoff:80}    r2
8                                       ${resonance:84} r2
9       @052 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r64
9                                       ${e-rt:84}      r2
10      @055 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r64
11      @012 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r62
12      @094 r1 v100 r1 w127 r1 p64 r1 M0               r60
;------------------------------------------------------------
2       l0 o2 @%1 l16 u096 @q1 q%2 r2
3       l0 o2 @%1 l16 u096 @q1 q%2 r2
4       l0 o2 @%1 l16 u064 @q1 q%2 r2
5       l0 o2 @%1 l16 u100 @q1 q%0 r2
6       l0 o2 @%1 l16 u096 @q1 q%0 r2
7       l0 o4 @%1 l 8 u064 @q1 q%2 r2
8       l0 o4 @%1 l 2 u070 @q1 q%2 r2
9       l0 o4 @%1 l 2 u060 @q1 q%2 r2
10      l0 o5 @%1 l 8 u100 @q1 q%0 r2
11      l0 o5 @%1 l16 u100 @q1 q%0 r2
12      l0 o4 @%1 l 8 u110 @q1 q%0 r2
;------------------------------------------------------------
;       Intro.
;------------------------------------------------------------

*       Drum
2       rcccrcrc
3       drrrdrdr
4       rrrrrrrr

*       Bass
5       u100 b<b>bb<c<c>c+<c+

*       Solo
6       r2

*       Backing
7,12    r2

*       Choir
8,9     r2

*       Hit
10      u100 b0&<erc0&fc+0&f+

*       Marimba
11      r2

;------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12        |:0
;------------------------------------------------------------
;       A
;------------------------------------------------------------

*       Drum
2       l 8
3       l 4
4       l16 l0

2       |:2 |:4 c4r4rcrcr.c16 : c4r4rcrcr.c16 :| c4r4rcr.c16r.c16 :|
3       |:2 |:4 rdrdd+($$+20) : rdrdd+($$+20) :| rdr l16 drd<rc>bag :|
4       |:2 <a8,100>f+f+r4f+f+a+f+rrf+rf+f+f+a+ f+f+a+f+r4f+f+a+f+r4f+f+f+a+
4           |:3 f+f+a+f+r4f+f+a+f+r4f+f+f+a+ f+f+a+f+r4f+f+a+f+ : r4f+f+f+a+ :|
4           r2 :|

*       Bass
5       o2 l16 u100
5       |:2 l0 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-1b-<b-8>b-<
5           l1 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-1b-<b-8>b-<
5           l2 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-1b-<b-8>b-<
5           l3 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-2..<
5           l0 b-<d->gb-e-g :|

*       Solo
6       |:16 r1r4 :|

*       Backing
7,12    |:16 r1r4 :|

*       Choir
8       o4 u064 |:2 c0&e 0&g2&g2.&g&g2. c+0&e+ 0&g+2&g+2.&g+&g+2.
8                   d0&f+0&a2&a2.&a&a2. d+0&f++0&a+2&a+2.&a+&a+2. :|
9       o4 u058 |:2 e&e.d4r4e. f&f.d+4r4f. f+&f+.e4r4f+. g&g.f4r4g. :|

*       Hit
10      o5 l 2 u100 <<
10      |:2 |:4 r.r : r.r :| l16
10          r2.. ${15va:b-}<${15va:d-}>${15va:g}${15va:b-}${15va:e-}${15va:g}
10      :|

*       Marimba
11      o4 u072
11      |:2 l0 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr gb-grgb-rr
11          l1 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr gb-grgb-rr
11          l2 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr gb-grgb-rr
11          l3 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr>gb-
11          l0 b-<d->gb-e-g :|

;------------------------------------------------------------
;       B
;------------------------------------------------------------

;               10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
```


★センター試験（数学）のコンピュータ分野は，パソコン歴15年の私にとってはタダで20点もらったようなものだった。もちろん完答，途中計算がややこしかった模試よりよっぽど楽‼（秋田市・**水野夢絵18才**）…**【影：ウーン。さすがベーマガ読者！】**

```
2       ${voice-reserve:00,02,00,06,00,00,06,00,06,00,00,00,00,00,00,00}

*       Drum
2,3     l16
4       l16 l1

2       ccrrr4c8.c8.c8 cccrr4c8.cr4 ccrrr4c8.c8.c8 rccrr4c8.c8.c8
3       r4<d32d32drcr>bragrfr
3       r4d4d($$-64)d($$-54)d($$-44)d($$-34)d($$-16)d($$-8)d8
3       r4d4r4d4 drrdrd<c>barrrr4
4       <c8.a-r2. c4g-(120)4r4.e-8 c8.d(127)r4c8.a-r4 r4a-4r4rg-(120)8.>

*       Bass
5       u110 o2 l16
5       g+8.a+&a+2a+<a+8>a+ a 8.b&b2b<b8>b b8.<c&c4c+8.d&d4 >e4f4f+8f+8g4
5       u100

*       Solo
6       |:4 r1 :|

*       Backing
7       u100 o4 l 8
7       c 0&f 0&b-.c 0&e0& g 16&g 2. d-0&g-0&b .d-0&f0& a-16&a-2.
7       d 0&f+0&a .d+0&g0& a+16&a+4  e 0&g+0&b .f 0&a0&<c 16&c 4>
7       f+0&a+0&<c+4> g0&b0&<d4> a0&<c0&e>a0&<c0&e> b0&<d+0&f+4>

12      u100 o4 l 8 c 0&e0& g 16&g .&g 2. d-0&f0& a-16&a-.&a-2.
12      u086 d 0&f+0&a .d+0&g0& a+16&a+4  e 0&g+0&b .f 0&a0&<c 16&c 4>
12           f+0&a+0&<c+4> g0&b0&<d4> a0&<c0&e4> b0&<d+0&f+4>

*       Choir
8,9     |:4 r1 :|

*       Hit
10      u110 o5 l 8 <<
10      ${15va:c}.${15va:c}.rr2 ${15va:c+}.${15va:c+}.rr2
10      ${15va:d}.${15va:d+}.r${15va:e}.${15va:f}.r
10      ${15va:f+}4${15va:g}4${15va:a}8${15va:a}8${15va:b}4

*       Marimba
11      |:4 r1 :|

;-----------------------------------------------------------
;       C
;-----------------------------------------------------------

;                           10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}

*       Drum
2       l 8
3       l 4
4       l16 l1

2       c4rcr4rc r16c.rcc.c4c16 |:9 r4rcr4rc r16c.rcc.c4c16 :|
3       |:10 rddr rdrr :|
4       <a-,100>faf r4 ffaf r4 ffaf r4 ffaf rrra
4       |:9 ffaf r4 ffaf r4 ffaf r4 ffaf rrrf :|

*       Bass
5       o3 l16 u100
5       c+e c+g+c+g+<c+>c+&c+4.c+<c+& c+>c+8.c+rc+rc+8.c+r8.  d &
5       d c+g+e d c+ g+ d &d 4.d  d & d  d 8.d rd rd 8.d r8.  c+&
5       c+e c+g+c+g+<c+>c+&c+4.c+<c+& c+>c+8.c+rc+rc+8.c+r8.  d &
5       d c+g+e d c+ g+ d &d 4.d  d & d  d 8.d rd rd 8.d r8.  c+&
5       c+e c+g+c+g+<c+>c+&c+4.c+<c+& c+>c+8.c+rc+rc+8.c+r8.  d &
5       d c+g+e d c+ g+ d &d 4.d  d & d  d 8.d rd rd 8.d r8.  c+&
5       c+e c+g+c+g+<c+>c+&c+4.c+<c+& c+>c+8.c+rc+rc+8.c+r8.  d &
5       d c+g+e d c+ g+ d &d 4.d  d & d  d 8.d rd rd 8.d r8.
5       >b-&
5       b-<d>b-<fd a  f>b-&b-4.b-<b-& b->b-8.b-rb-rb-8.b-r8.  a&
5       a <d>a <gd>b-<g>a &a 4.a <a   >a<aa>a&a4<a>arar4

*       Solo
6       u110 r1r1r1r2...${S:B,1}d&
6       d2&d2&d8 <<d8> db8a8g+f+g+ag+f+>b
6       <c+deef+g+ab<c+def+g+ag+f+ eg+abag+ef+g+ae ${S:M,2} b&b4&
6       l 4 b8.r16 ${S:B,3} b&b&b
6       ${S:B,4} e.>
6       ${S:B,5} b.
6       ${S:B,4} e.>
6       ${S:B,4} b.
6       ${S:B,6} e
6       d16g16a16e16&${S:B,4}e.
6       l16 ${S:B,7} d4&d4&d16 l0 r16
6       l24 u100 <edeg+ag+ ededeg+ ag+eded f+ef+f+af+
6       f+ef+ef+g+ ag+f+ef+e g+eg+a<d>a g+eg+eg+a
6       <d>ag+eg+e <e>a<e>a<e>a eb<e>aeb <e>aeb<e>e
6       l32 u100 <ec+>af+<d>af+e <ec+>af+daf+e <ec+>aef+g+ab <c+def+g+a
6       u110 ${S:M,8} b-16&
6       b-1 l12 arb-rgr l16 <c4&c8>b-8 ag8f+8gaf+ l24 u100 edc+>bag f+edef+g
6       l32 ab<c+d ef+ga gf+ed ef+ u114 ${S:M,9} b16& b2

*       Syn.1
7       u070 o4 l 8 q%36
12      u056 o4 l 8 q%36
7,12    e4 &g+&b  &b2 &b2... c+16& c+16& e&a16&a2.&a2...e16&
7,12    e16&g+&b16&b2.&b2... c+16& c+16& e&a16&a2.&a2...e16&
7,12    e16&g+&b16&b2.&b2... c+16& c+16& e&a16&a2.&a2...e16&
7,12    e16&g+&b16&b2.&b2... c+16& c+16& e&a16&a2.&a2...d16&
7       d16&f &a16&a2.&a2...>b-16& b-16&<d&g16&g2.&g2 r2 q%2
12      d16&f &a16&a2.&a2...>b-16& b-16&<d&g16&g2.&g2 r2 q%0

*       Choir
8,9     |:20 r1 :|

*       Hit
10      u100 o5 l 8 << ${15va:e}
10            rr2.r2... ${15va:d}16& d16r16rr2.r2... ${15va:e}16&
10      e16r16rr2.r2... ${15va:d}16& d16r16rr2.r2... ${15va:e}16&
10      e16r16rr2.r2... ${15va:d}16& d16r16rr2.r2... ${15va:e}16&
10      e16r16rr2.r2... ${15va:d}16& d16r16rr2.r2... ${15va:d}16&
10      d16r16rr2.r2...>${15va:b}16& b16r16rr2.r2${15va:b}16r${15va:b}16r4

*       Marimba
11      o5 l16 $W @[3 @]-3
11      $Xc+eg+b$Zc+eg+b$Yc+eg+b$Zc+eg+b$Xc+eg+b$Zc+eg+b$Yc+eg+br8.$X$Wd
11      $Xeac+d $Zeac+d $Yeac+d $Zeac+d $Xeac+d $Zeac+d $Zeac+d r8.$X$Wc+
11      |:3
11      $Xeg+bc+$Zeg+bc+$Yeg+bc+$Zeg+bc+$Xeg+bc+$Zeg+bc+$Yeg+bc+r8.$X$Wd  :
11      $Xeac+d $Zeac+d $Yeac+d $Zeac+d $Xeac+d $Zeac+d $Zeac+d r8.$X$Wc+
11      :|
11      $Xc+ead $Zc+ead $Yc+ead $Zc+ead $Xc+ead $Zc+ead $Yc+ead $Zc+ead $W
11      $Xefb-d $Zefb-d $Yefb-d $Zefb-d $Xefb-d $Zefb-d $Yefb-d $Zefb->a$W
11      $Xb<dg>a$Zb<dg>a$Yb<dg>a$Zb<dg>a$Xb<dga $Yb<dga $Zbgab  r4

;-----------------------------------------------------------
;       A
;-----------------------------------------------------------

*       Drum
2       l 8
3       l 4
4       l16 l0

2       |:2 |:4 c4r4rcrcr.c16 : c4r4rcrcr.c16 :| c4r4rcr.c16r.c16 :|
3       |:2 |:4 rdrdd+($$+20) : rdrdd+($$+20) :| rdr l16 drd<rc>bag :|
4       |:2 <a8,100>f+f+r4f+f+a+f+rrf+rf+f+f+a+ f+f+a+f+r4f+f+a+f+r4f+f+f+a+
4           |:3 f+f+a+f+r4f+f+a+f+r4f+f+f+a+ f+f+a+f+r4f+f+a+f+ : r4f+f+f+a+ :|
4           r2 :|

*       Bass
5       o2 l16 u100
5       |:2 l0 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-1b-<b-8>b-<
5           l1 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-1b-<b-8>b-<
5           l2 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-1b-<b-8>b-<
5           l3 d<d>d8gdg8d<c>ed<d>d8<dc>egd >b-2..<
5           l0 b-<d->gb-e-g :|

*       Solo
6       |:16 r1r4 :|

*       Backing
7,12    |:16 r1r4 :|

*       Choir
8       o4 u064 |:2 c0&e 0&g2&g2.&g&g2. c+0&e+ 0&g+2&g+2.&g+&g+2.
8                     d0&f+0&a2&a2.&a&a2. d+0&f++0&a+2&a+2.&a+&a+2. :|
9       o4 u058 |:2 e&e.d4r4e. f&f.d+4r4f. f+&f+.e4r4f+. g&g.f4r4g. :|

*       Hit
10      o5 l 2 u100 <<
10      |:2 |:4 r.r : r.r :| l16
10          r2.. ${15va:b-}<${15va:d-}>${15va:g}${15va:b-}${15va:e-}${15va:g}
10      :|

*       Marimba
11      o4 u072
11      |:2 l0 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr gb-grgb-rr
11          l1 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr gb-grgb-rr
11          l2 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr gb-grgb-rr
11          l3 egrregeregrregeregrr gb-rrgb-grgb-rr>gb-
11          l0 b-<d->gb-e-g :|

;-----------------------------------------------------------
;       B
;-----------------------------------------------------------

;                           10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:00,02,00,06,00,00,06,00,06,00,00,00,00,00,00,00}

*       Drum
```

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載　CD-ROM付き　二千九百円

★海外からの定期購入が切れてから，はや1年。これからは，日本の人を通して読みます。倒産するまで，つきあいます(おいおい／)。今年で9年目です。(東京都大田区・**近藤尋隆21才**)…**【つぐ美**：どうもありがとう。これからもよろしくね／】

```
2,3      l16
4        l16 l1

2        ccrrr4c8.c8.c8 cccrr4c8.cr4 ccrrr4c8.c8.c8 rccrr4c8.c8.c8
3        r4<d32d32drcr>bragrfr
3        r4d4d($$-64)d($$-54)d($$-44)d($$-34)d($$-16)d($$-8)d8
3        r4d4r4d4 drrdrd<c>barrrr4
4        <c8.a-r2. c4g-(120)4r4.e-8 c8.d(127)r4c8.a-r4 r4a-4r4rg-(120)8.>

*        Bass
5        u110 o2 l16
5        g+8.a+&a+2a+<a+8>a+ a 8.b&b2b<b8>b b8.<c&c4c+8.d&d4 >e4f4f+8f+8g4
5        u100

*        Solo
6        |:4 r1 :|

*        Backing
7        u100 o4 l 8
7        c 0&f 0&b-.c 0&e0& g 16&g 2. d-0&g-0&b .d-0&f0& a-16&a-2.
7        d 0&f+0&a .d+0&g0& a+16&a+4  e 0&g+0&b .f 0&a0&<c 16&c 4>
7        f+0&a+0&<c+4> g0&b0&<d4> a0&<c0&e>a0&<c0&e> b0&<d+0&f+4>

12       u100 o4 l 8 c 0&e0& g 16&g .&g 2. d-0&f0& a-16&a-.&a-2.
12       u086 d 0&f+0&a .d+0&g0& a+16&a+4  e 0&g+0&b .f 0&a0&<c 16&c 4>
12            f+0&a+0&<c+4> g0&b0&<d4> a0&<c0&e4> b0&<d+0&f+4>

*        Choir
8,9      |:4 r1 :|

*        Hit
10       u110 o5 l 8 <<
10       ${15va:c}.${15va:c}.rr2 ${15va:c+}.${15va:c+}.rr2
10       ${15va:d}.${15va:d+}.r${15va:e}.${15va:f}.r
10       ${15va:f+}4${15va:g}4${15va:a}8${15va:a}8${15va:b}4

*        Marimba
11       |:4 r1 :|

;------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12          :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;------------------------------------------------------------------
;        end of file.
;------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムのお知らせ

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機械・環境で共通に使用できるMMLシステムの開発を行なってきました。この結果は書籍という形で発表する予定でしたが，事情により「インターネット上での公開」とすることにいたしました。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

・MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイルを出力するシステムである）。
・動作環境はX68000・MS-DOS・Windows95およびNT（コンソール）で，すべての環境で
　同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。
・対応音源はGM・GS・XGを用意しており，さらにユーザーが拡張することができる。
・フリーウェアであり，配布規定を守るだけで無料で配布・使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。
URL:http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，上のページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。
E-MAIL:gorry@shonan/inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。あて先は以下のとおりです。なお，E-MAILでも受け付けます。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社
マイコンBASICマガジン「ミュージック・プログラム・コーナー」係

評…私もこの絵に感動！（編）
by タケトンボ

評…ワシは如月未緒かな（ポッ）（Dr・D）
by ちょぴん

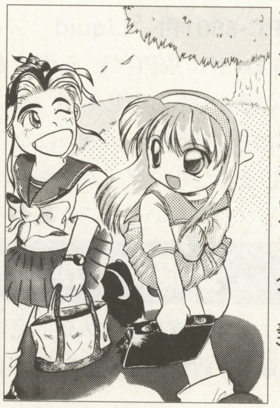
評…迫力あっていいねー（影）
by 鼻状せビリヤード

評…コワーイ！キャー（つぐ美）
by りとる白虎

評…私ごのみに描かれている（影）
by 佐藤 充

評…もう少し時間かけて描こうね（つぐ美）
by 八色一月

評…みんなも「ポケぷよ」買った？（編）
by さだかねコレキヨ


評…合作ってむずかしいでしょ（つぐ美）
by 川尻 徹＆極堂

★奇蹟。それは，X68K用プリメをZ-MUSIC3の発売と言っても華厳の滝いや過言ではない！（愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ24才）
…【影：ズオウ君，君が，君が何を言っているのか，わからないよ…ズオウ君。編：68ユーザーは涙モノの事件ですね！】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

Dr.D：今月のベスト・プログラムの選考をはじめるかのぉ…。

編：はい。でも，今月はこれといってめだった作品がなかったというのが本音ですね。ツメが甘かったりして「これはっ!!」というものは残念ながら…。

Dr.D：ふむ，そうかのぉ。KSG君作PC-98用「ビットマップ変換ツール」なんかはプログラミングするうえでかなり実用的だと思うんじゃがのぉ。

影：私は，釜田君作「SHOOT」を推薦しますね。なかなかはまるんだぞ！

Dr.D：ただ，リストが長すぎないかい。

つぐ美：プニョリさん作「ものまねトリプルアタック」も個性があって良かったわね。これこそベーマガのプログラムって感じで好きだわ。

Dr.D：マイクロはげちゃびん君が97年1月号でベスト・プログラマーになった「もぐらとおっさん」をPC-88に移植してくれたのぉ。アナログ・テンキー・システムを新たに追加して，なかなかおもしろい作品になっていたぞ。

編：ですが，同作者で同機種間移植ということなので，ベストからははずさせてもらいました。

つぐ美：ということで，みんながんばってくれたんですが，抜きんでて良かった作品は見当たらず，今月のベスト・プログラムは該当者なしということで。

編：厳しいねー。

Dr.D：これを励みに，投稿者諸君もがんばってくれるじゃろう。

影：来月は期待してるぜっ！

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**PC-9801用「コロロ戦記」／CROSS**（**つぐ美**：領地を広げていく戦略SLGかしら？なかなかイイ線いってたわよ。でもビジュアル的に少し寂しい気が…。それと1人でも遊べるように，CPUのアルゴリズムもほしかったわね）

●**PC-9801用「DART THE LAD」／にょ**（**編**：ダートゲームですね。なかなかおもしろいんですが，コツをつかんでしまうとかなり簡単になってしまうところが問題かな？風などといった要素を加えるとさらに良かったかも）

●**PC-9801用「ヒット　アンド　ブロウ」／森田秀幸**（**影**：ヒットとブロウの数をヒントに数字を当てるゲーム。有名なゲームだけに毎月の投稿数も多い。掲載されるには，よほどおもしろくアレンジしていないと，きびしい）

●**PC-8801用「Liquid」／川北　将**（**Dr.D**：3DのRPGで，シナリオや設定がよく練ってあるのじゃが，敵に会った瞬間に左右を向くと，戦いにならなくなってしまったり，ゲームを実際にやってみるとツメが甘いところがあるぞ）

影さんのマジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

Visual Basic　ワンポイントテクニック

VBですごいプログラムを作ろうシリーズ

VOL. 3　レジストリを使って簡単データ保存

SETTING関数郡

アプリケーションに関するデータを保存するとき、INIファイルとかを作っているとファイル呼出関数などを用意しなくてはならなくなり、非常にめんどうになります。しかし、Visual Basic4には、標準でレジストリ読み書き用関数が用意されています。例えば、次のようにしてフォームの位置の記録、読みだしができます。

```
SaveSetting "SampleApp","Form","Left",Form1.Left
SaveSetting "SampleApp","Form","Top",Form1.Top

Form1.Left = GetSetting("SampleApp","Form","Left",100)
Form1.Top = GetSetting("SampleApp","Form","Top",100)
```

この方法の便利な点の1つに、デフォルト値というものがあります。それはGetSetting関数の第4引数で、読み込みに失敗した（つまりデータが見つからない）ときにその値が使われるということです。そのため、はじめて実行したときのエラー処理をほとんど考える必要がありません。
その他詳しくはオンラインマニュアルを見てください。

1996.11.5 Written by TAWARA

注：Windows3．1環境ではできないと思います。

▲岐阜県可児市・たわら

ワンポイント・テクニック　「INSTR,MID関数の使い方」　多言語に応用可

例えば、メニューを選択し、それぞれの処理ルーチンへとばすといったことをするとき、

```
IF I$="a" OR I$="A" OR I$="ﾁ" THEN GOSUB *MENUA
IF I$="b" OR I$="B" OR I$="ｺ" THEN GOSUB *MENUB
IF I$="c" OR I$="C" OR I$="ｿ" THEN GOSUB *MENUC
……
```

などと書いたりすることはよくあります。これはこれでわかりやすくていいのですが、プログラムをもっと短縮したい場合は、下のようにします。

```
I%=INSTR("aAﾁbBｺcCｿ……",I$)
ON (I%+2)¥3 GOSUB *MANUA,*MANUB,*MANUC,……
```

また、番号0に対して文字列"zero"、1に対して文字列"one"、2に対して文字列"two"、……　を得たいという場合、配列を用いるまでもないようなときは、

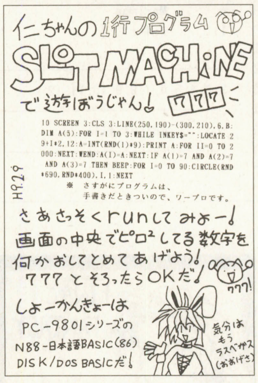
```
I$=MID$("zeroone two ……",I%*4+1,4)
```

というようにすると簡潔に書けます。
文字列というのは、うまく使うと大量のデータを一度に処理することができるので便利です。とくに、実用プログラムを組むうえでは、文字列処理のこういった応用的使い方は、必須です。
INSTR関数、MID関数、GET@,PUT@ステートメントは、BASICの中でも最も応用範囲の広いベスト3です。

動作機種、言語：PC-9801シリーズMSDOS-BASICほか多言語

▲東京都板橋区・坂井弘亮

今月の1行プログラム




```
10 SCREEN 3:CLS 3:LINE(250,190)-(300,210),6,B:DIM A(5):FOR I=1 TO 3:WHILE INKEY$="":LOCATE 29+I*2,12:A=INT(RND(1)*9):PRINT A:FOR II=0 TO 2000:NEXT:WEND:A(I)=A:NEXT:IF A(1)=7 AND A(2)=7 AND A(3)=7 THEN BEEP:FOR I=0 TO 90:CIRCLE(RND*690,RND*400),I,1:NEXT
```

※　さすがにプログラムは、手書きだときついので、ワープロです。

◀福島市・岩崎　仁

影さんのマジックボックス

対応機種　PC-E650

1行プログラム集！

```
1 CLS:LINE(0,L)-(239,31-L),B:Y=15,X=1:WHILE POINT(X,Y)=0:PSET(X,Y):X=X+1,Y=Y-1-(INKEY$="")*2:WEND:L=L-(X=239):GOTO 1
```

画面左端から出発するドットを、上下の壁に当たらないように右端まで行かせるゲームです。ドットは、キーを離せば下に落ち、押せば上に上がります。右端まで到達すると、壁の間が狭まります。

```
2 CLEAR:FOR I=0 TO 19:CLS:T$=CHR$(64+RND25):LOCATE RND40-1,RND4-1:PRINT T$:L=151:REPEAT:L=L-1:UNTIL INKEY$=T$:S=S+L:NEXT:CLS:PRINT"SCORE";S
```

タイプトレーナーです。画面にでてくる文字のキーを押します。押すまでの時間によりスコアが決まり、20文字終了したときの合計スコアで競います。

◀新潟県西蒲原郡・大滝浩之

投稿ありがとう

ポリゴン岩崎／坂井弘亮／梶原寿樹／森田秀幸／紺野繁昭／DEDENOBU Soft／横山一紀／切明貴宏／石田浩之／中野真良／川崎　豊／西塔宏二／百瀬大輔／丸山一昭／矢鍋俊輔／大谷幸昌／原岩慶一／南　仁／坂田道明／田中敏郎／冨田浩／藤崎利宏／INOUE SOFTWARE／川崎幹男／手塚　論／小田島裕二／TOWN SOFT／大下春彦／上野茂昭／伊藤　有／西崎雅一／大和健一／加藤孝之／村山　寧／今井秀仁／豊永隆史／ダンガム／ズー／小河亮蔵／イナゴ&バッタ／越川貴宏／利賀　順／里中宏樹／堀篤志／入沢　猛／プランニングPC／木塚　実／二村　朗／KAWAI SOFT／川野澄夫／SNOWBALL／村井哲也／浅野博隆／ユタカ／宮下公彦／Z56TPO
※全員紹介できなくてごめんなさい。

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	
プログラム名	
氏名	年令　才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部④

ご住所（ふり）	〒　都・道　府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　令	才
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか（　）人	

お楽しみプレゼント④応募欄

＊275ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

インターネット･アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン④ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①　②　③

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●パソコンの使用目的は？

プログラム　ゲーム　通信　ワープロ　データベース　学習

CG　ミュージック　その他（　　　　）

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
★ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
シグマA・P・O	記事中27	2
NEC	表4	3
★メディア		
帝人	前付カラー5	4
★ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	5
インターコム	前付カラー9	6
シエラ・パイオニア	中付カラー156	7
テイジイエル	中付カラー157	8
日本アドバンス・テクノロジー	中付カラー158	9
ビクターインタラクティブソフトウエア	中付カラー159	10
SPS	中付カラー160	11
北部通信工業	中付カラー161	12
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー228～229	13
日本ファルコム	表3	14
★レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー243	15
ポニーキャニオン	記事中カラー250	16
★学校関連		
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー13	17
日本ゲームデザイナー学院	前付カラー15	18
代々木アニメーション学院	前付カラー17、前付10	19
バンタン電脳情報学院	前付カラー19	20
東京ゲームデザイナー学院	前付11	21
パソコンスクールFUN	記事中カラー212	22
★パソコン・ショップ		
ワンダーボックス	記事中80	23
ウェーブ・アイ	前付20～21	24
ピー・アンド・エー	前付22～23	25
クレバリー	前付24～25	26
ロケット	記事中52	27
アカシ無線	記事中53	28
遊基パソコン館	記事中80	29
PCアウトレット	後付303	30
コンピュータバンク	後付304～305	31
ポイント	後付306	32
エリント	後付307	33
アクティブ	後付308	34
インパクト	後付309	35
パシフィックレンタル	後付310	36
ビットマップ	後付311	37
アイツー東京1号店	後付312	38
サンマックス	後付313	39
ソフトショッププラム	後付314	40
OTTO	後付315	41
日本マイコン流通センター	記事中48～51 後付316～322	42
ユニオンコンピューターネットワーク	後付314	43
イオシス	後付315	44
★中古基板販売		
トライ	記事中284	45
キョーワインターナショナル	記事中285	46
★その他		
クリーク・アンド・リバー	前付26	47
奥村印刷	中付カラー170	48
富士電気化学	後付302	49

キリトリ線

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150-3 51961	※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名：株式会社 電波新聞社

料金 / 特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ） ※ （電話番号 ― ― ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 51961（右詰めにご記入ください） 通常払込料金加入者負担

加入者名：株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております） 95.11 現在

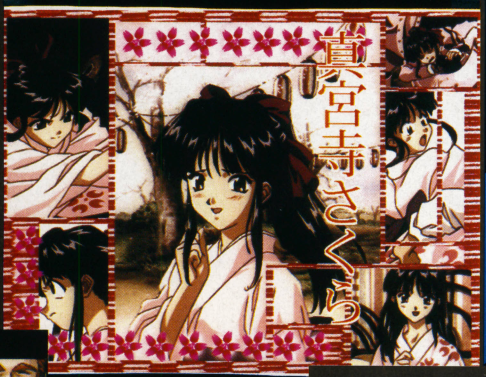
書名	価格	〒	書名	価格	〒
図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン64	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オールアバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC，MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

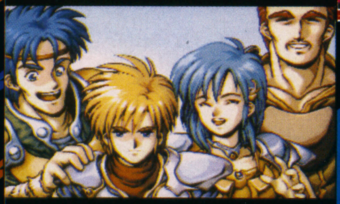
※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

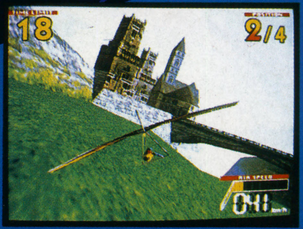
東京本社	03-3445-8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-254-6405	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	0992-26-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド







「帝撃」Windowsに見参／
『サクラ大戦』のスクリーンセーバーが登場!! … 171

カプコン＆ファルコム本格参入
人気ソフトハウスがWindows95に続々参入／ … 172

システムによる大いなる発展
『信長の野望』と『水滸伝』～光栄SLGの新たなる形 … 174

やぶらーのおすすめ品特集2
海外ゲーム大使館 … 176

期待のセガ2タイトルの詳細情報
うぃん!! ウィン!! Windows … 178

ベーマガ・パソコンゲームSelection
ガーゼィの翼 … 182

13ページ大特集／ AOU'97
AOUアミューズメント・エキスポ・レポート … 183
①ストリートファイターIII … 184
②ヴァンパイア セイヴァー … 188
③鉄拳3 … 190
④ストリートファイターEX plus … 192
⑤電車でGO／ … 193
⑥ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド／スカッドレースツイン／バーチャストライカー2 … 194
⑦ハングパイロット／オペレーションサンダーハリケーン … 195

N64初の対戦格闘登場／
N64新聞 … 196

2大ニュース＋αでお届け
サターン最前線 … 197

PSでペットが飼える!?
プレイステーションJournal … 200

ぷよらー必見／システム解説＆大会攻略法
とことんぷよぷよSUN … 202

俺コレ・スーパーライトメンソール … 204

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる／
97年3月に発売される全335本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 205

ファイナルステージ … 251

第15回「日本ゲームミュージック大賞」発表!! … 252

ALL ABOUTシリーズ情報局 … 254

エニックス・インターネット・エンタテインメント・コンテスト受賞者決定!! … 255

リアルバウト餓狼伝説スペシャル㊙情報局 … 256

バーチャファイター3セミナー … 257

馬なり1ハロン劇場3・徹底攻略PART2 牧場生産編 … 260

シヴィライゼーションII・シナリオ制作への道 … 262

●サイキックフォース命EX … 264
●WILD CARDS … 265
●ゲーム考現学 … 266
●読者の闘技場for Windows95 … 268
●読者のページ～あくせすROOM … 270
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 271
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 274
●おたのしみ読者プレゼント … 275
●CHALLENGE／ HIGH SCORE／ … 276
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 283
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 286

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

SIERRA PIONEER
ギリギリの緊張感!生死をかけたバトルランが、今始まる!!
Windows 95専用
Microsoft® SideWinder™ゲームパッド標準対応ソフト
完全日本語版 CD-ROM/SPRW-5015 '97年3月発売予定 ¥9,800(税抜)
ジェイクバースト
細かなアクションまで超リアル!
攻撃アイテムもバラエティ豊富!
3次元のマップ構成を実現!!
時は近未来、地球はエイリアンに占領されていた。奴らの道楽のために、人間の男達はエイリアンとのデスマッチに狩り出されていく。過酷なバトルランを生き残ることが出来れば自由の身を約束されるが、まだ誰一人戻ってきた者はいない。プレーヤーは主人公=ジェイクとなり、襲いかかるエイリアンどもを拳、ナイフ、ピストル、バズーカ砲など様々な武器で打ち倒し、隠されたアイテムを集めながらバトルランをクリアしなければならない。縦横スクロールに奥行きが加わった未体験の3次元世界で、死ぬか生きるかギリギリの緊張感のもと、撃ちまくりのアクションが炸裂する。
Windows 95 専用
初心者からバスプロまで楽しめる
フィッシング・シミュレーション・ゲーム
トロフィーバス2
SPRW-5013/¥9,800(税抜) 3月7日発売 協力:Basser
完全日本語版
MULTI-PLAYER
※画面は英語版です。
発売元:シエラ・パイオニア株式会社　販売元:パイオニアLDC株式会社
販売に関するお問い合わせ先:パイオニアLDC株式会社開発事業部　TEL.03-5721-1359
©1996 Sierra On-Line,Inc. ©1997 Sierra Pioneer Inc.
シエラ・パイオニアWWWサーバ●製品情報、サービス情報などをオンラインでお届けします。
http://www.sierrapioneer.com

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
魔法使いになる方法
まなんで・さがして・あそんじゃう
魔法の森の物語
しっていますか？ふかいふかい森のおくに、
魔法使いが、すんでいることを・・・
森の中をかけめぐり、魔法の材料を
いっぱいいっぱいあつめて調合しよう！
はてさて、りっぱな魔法使いに
なれるかな？
97年3月14日発売/価格9,800円(税別)
●動作環境：Windows® 95日本語版の動作が保証されている環境
●CPU：Pentium™ 60MHz以上(推奨100MHz以上)
●メモリ：12MB以上(推奨16MB以上)
●グラフィック：640×480(256色)表示可能なDirect X™ 対応
●対応音源：CD-DA/PCM音源対応
※Windows®は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※Pentium™は、米国インテル社の登録商標です。
※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。
■通信販売情報はインターネットのホームページでごらん下さい。(特典あり)
http://www.tgl.co.jp
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL 1997

Windows版
ハイパー・グラフィカル・シミュレーションゲーム
Last-Guardian 2
〜黄泉の封印〜
ラストガーディアン2
■ついにWINDOWS版発売決定！
■BGMは全てCD-DAを採用し全曲リニューアル！
■好評のキャラ吹き出しシステムはよりバリエーション豊かに！
■そして、PCM採用で遂に喋り始めるキャラ達！
■より磨きをかけたビジュアルが、キャラの情景を完璧に演出！
■前作を知らないユーザーのために、デジコミちっくなダイジェストを収録！
待望のWINDOWS版、ついに登場！
「下等な獣人など、この地上から全て抹殺する！ただそれだけのことだ。」
太古の科学を復活させ、圧倒的な力で迫りくる人類独裁国家。
対抗するは、自らの肉体を武器とする獣人連合国家。
闇を駆け抜ける超人部隊「獣殺隊」とは？　古の究極兵器「神龍」とは？
全ての謎が1点に集中するとき、遂に明かされる旧人類最後の選択。
錯綜する人の想いが戦火の中で交錯するとき、ミリアナの瞳に映るものは…。
「一体誰が決めたことなんだろう。獣人と人間とが敵同士だって事…。」
3月20日
発売予定
価格¥8,800（税別）
ANJIN
日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451
ホームページアドレス http://www.iijnet.or.jp/nat/anjin/anjin.html
対応機種／Windows3.1／Windows95対応
（CPU80486以降、486／66MHz以上推奨）
動作条件／メモリ8MB以上、HD専用、256色表示可能ディスプレイ、
マウス必要
企画・開発／SUTDIOインフェルノ
イメージイラスト：角井陽一

Victor

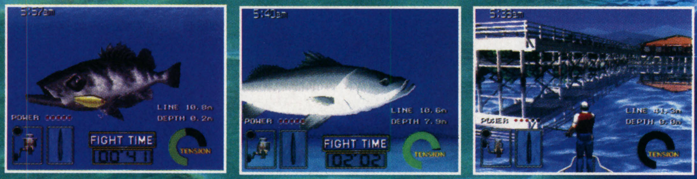
本格的海釣りシミュレーションゲーム

シーバス・フィッシング

SEABASS FISHING

「エラ洗い」「ジャンプ」など、その強烈なファイトで人気の高いシーバス(日本名スズキ)を対象とした本格的釣りシミュレーションゲーム。

- 魚の動きやグラフィックス、そして魚のポイントから釣り具にいたるまで、あくまで実際の釣りの雰囲気にこだわったリアル感覚!
- 釣り具のNo.1ブランド・ダイワの協力によりダイワの各モデルが実名で登場。



Windows®95日本語及びDirectXが正常に動作するマルチメディアパソコン

動作環境	最低動作保証システム	推奨システム
OS	Windows®95日本語版	Windows®95日本語版
CPU	Pentium 120MHz以上	Pentium 166MHz以上
MEMORY	16MB以上	16MB以上
HDD	15MB以上	15MB以上
VIDEO BOARD	640X480 256色	640X480 256色　高速なビデオボード
音	…………	Windows®95対応のPCM/MIDI(GM規格)音源
CDドライブ	2倍速	2倍速以上
入力機器	キーボード	マウス、ジョイスティック、ゲームパッド(Windows®95 100%対応の機器に限る)

for Windows® 95

好評発売中

¥7,800(税抜)

Daiwa

©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 A wave, Inc.

総合監修:村越正海　全面協力:ダイワ精工株式会社

データ重視の本格的サッカーシミュレーションゲーム「Jリーグプロフェッショナルサッカー」Windows® 95専用版遂に登場!!

Jリーグ プロフェッショナルサッカー

PROFESSIONAL FOOTBALL

実在のJリーガーを育てよう!ドリブル・パス・シュート・体力等の能力を高めるだけでなく、オーバーヘッドキックのような、高度な技を習得させる事もできます。

南米・ヨーロッパ・オールラウンドの3種のサッカースタイルを再現。3-5-2等、各国・各時代の多種多様なシステム設定が可能。コーチのアドバイス機能付きなのでサッカーに詳しくない人でもシステムチェンジを楽しめます。

攻撃的・守備的・個人技の三種類・18個のリアルタイム戦術アイコンを、状況に応じて使い分けを勝ち取ろう。さらに、16段階のスピード調整機能を搭載しているので、試合の流れが微妙な時にはゲームのスピードを落としてじっくり考えることも出来ます。

試合結果をニュースで確認。試合結果速報の「ダイジェスト」、全試合結果を詳細に放映する「Jリーグニュース」、あなたのクラブを中心に放映する「オーレオーレ」の、3チャンネルのニュース番組があります。

for Windows® 95

4月25日発売予定

¥8,800(税抜)

Jリーグオフィシャルパソコン用ゲームなので選手・クラブの実名はもちろん最新の選手データ(1997年2月1日現在)を完全収録!!クラブ・カップ戦の試合日程(1996年度)までも実際のJリーグを忠実に再現!

プレーヤーはJリーグ全16クラブの中から、好きなクラブの監督となります。選手を鍛え、リーグ戦、カップ戦を戦い抜き、クラブを完全優勝に導くことを目指します。

鍛え上げろ!

優勝を目指すためには、戦略が重要です。監督はドリブル練習や紅白戦など、12種類の練習メニューでクラブ戦略に沿った選手の育成を行います。

白熱の試合を実況が盛り上げる!

実況機能を搭載!実況にはテレビ朝日アナウンサー大下容子氏、解説には青野武氏を起用!

Windows®95日本語及びDirectXが正常に動作するマルチメディアパソコン

動作環境	最低動作保証システム	推奨システム
OS	Windows 95日本語版	Windows 95日本語版
CPU	Pentium 90MHz相当	Pentium 120MHz相当以上
MEMORY	16Mバイト以上	32Mバイト以上
HDD	40Mバイト以上	120Mバイト以上
VIDEO BOARD	640X480 256色 Direct X2に対応の物	640X480 256色 Direct X2に対応の物
音	……………………	サウンドを再生可能な音源及びMIDIで使用可能な音源
CDドライブ	2倍速	4倍速以上

JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 Will.

※Windows®95及びDirectXは米国マイクロソフト社の登録商標です。

発売元:株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132

販売元:株式会社JVCアドバンストメディア 〒104 東京都中央区銀座 7-17-14 TEL.03-3547-0711

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円(税別)
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場!
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる!
首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
好評発売中
価格5,800円(税別)
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
(株) エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
〒960 福島市太平寺字過吹24-1 TEL 0245-45-5777/FAX 0245-45-1804
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Shar Rock
シャー・ロック
アジアの旋風（かぜ）
ASIAN POWER WIND
未体験の刺激が日本上陸！
Player Phase
START
シミュレーションRPGの魅力をダイナミックに展開。
●戦略が進む道をドラマチックに変える100を越すマルチシナリオ。
●戦術の冴えを実感できるタイムターン式のタクティカルバトル。
●キャラクターの向き、パーティーの陣形など様々な要因が戦闘に影響。
●個性あふれるキャラクターはクラスチェンジシステムを採用。
●流麗なグラフィックが、日本語版でより鮮烈にグレードアップ。
混沌の世を照らす
光となれ。
神々の消えた大地。
荒廃の地にとり残された人々。
戦闘力、戦術、戦略、
精神力、……、あらゆる力。
全知全能に近づく者こそが、
この世界を救う。
シミュレーションRPG
アンタリア創世紀
THE WAR OF GENESIS
絶賛発売中！
価格￥9,800（税別）
IBM-PC互換機　CD-ROM版
対応機種：CPU i386以上搭載のIBM-PC互換機
必要OS：MS-DOS Ver.5.0以上、Windows95のDOSモード対応
必要メモリ：4MB以上　HD空容量：70MB以上
サウンドボード：ADLIB 、サウンドブラスター互換
発売・販売元：北部通信工業株式会社　〒101 東京都千代田区外神田6-11-11　お問い合わせ：TEL.03-3836-0527
©1997 Shar Rock/SOFT MAX/Fill In Cafe

マイコンソフト

DOS/V用アナログ・ジョイスティック登場!

アナログ・ジョイスティック

XE-1AS

標準価格 **4,800円**(税別)

対応機種
IBM PC/AT、またはその互換機
IBM PS/2、またはその互換機
DOS/Vパソコン

※「DOS/Vパソコン」は、IBM PC/AT、PS/2、またはその互換機で、"DOS/V"と呼ばれるOS(オペレーティング・システム)を搭載した機種の日本での総称です。

ゲームをより楽しむために開発された高性能アナログ・ジョイスティック。

- アナログ方式のスティック、およびスロットルを装備。微妙で正確なコントロールが可能。
- 高感度、4個のトリガーボタン。
- 秒間30発の連射機能あり。
- 4枚の吸盤により、本体位置をしっかり固定。

※サウンドブラスター16もしくは互換のジョイスティック・ポート(ゲーム・ポート)が必要です。
※ご使用になるゲーム・ソフトがアナログ・ジョイスティックに対応している必要があります。

発売元:電波新聞社　販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03-3445-6111(大代表)
企画・開発:マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	仙台支局 022-227-7211	静岡支局 054-289-0121	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)	新潟支局 025-245-2525	名古屋支局 052-261-4541	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)	関東総局 0273-26-3206	金沢支局 0762-63-8661	鹿児島支局 099-226-3630
札幌支局 011-641-5591	松本支局 0263-36-2266	京都支局 075-221-8021	

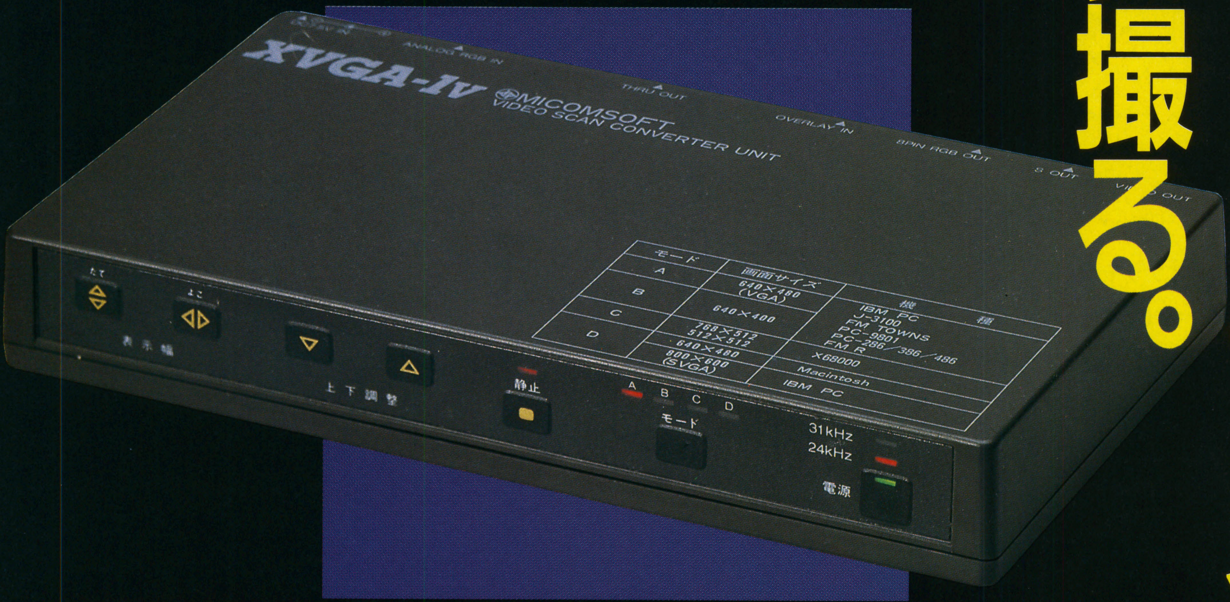
マイコンソフト

パソコンの画面を、家庭用テレビで見る。ビデオに撮る。

マルチメディアに対応

多機種対応ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

■DOS/V ■PC-286/386/486 ■J-3100
■PC-9801 ■PC-286NOTE/386NOTE/486NOTE ■Macintosh
(別売のMacintosh用変換ケーブルが必要です)
■PC-98NOTE ■FM TOWNS
■PC-9821 ■X68000/X68030

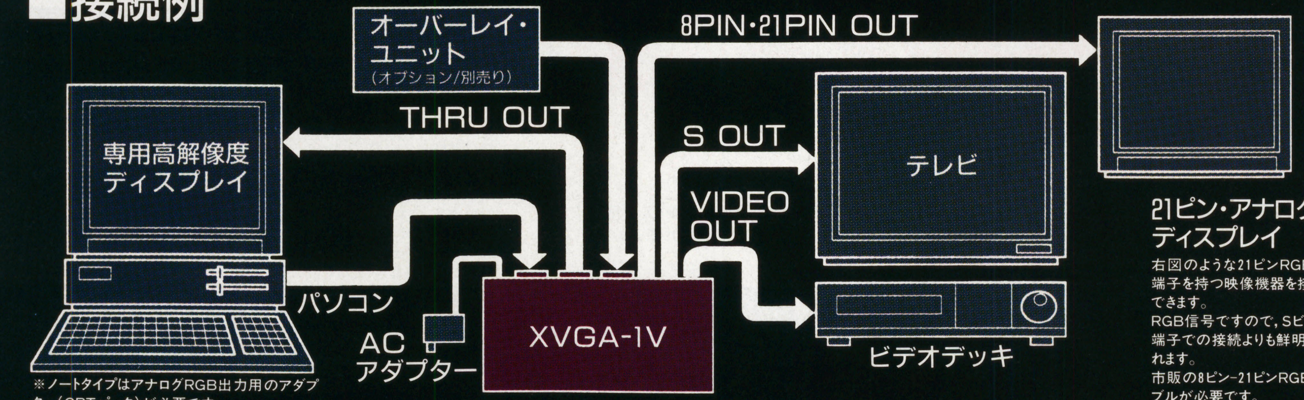


XVGA-1v

VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

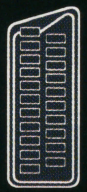
■標準価格66,800円(税別)■標準価格69,800円(税別)(8ピン・21ピンケーブル付)
(注:価格は予告なしに変更する場合があります。)

■接続例



■THRU OUT, 8PIN RGB OUT, S OUT, VIDEO OUTの信号は同時に使用できます。パソコンのオペレーターが操作を行い、別に大型テレビでプレゼンテーションを行う場合などに最適です。

21ピン・アナログRGBディスプレイ



右図のような21ピンRGBマルチ入力端子を持つ映像機器を接続することができます。
RGB信号ですので、Sビデオやビデオ端子での接続よりも鮮明な画像を得られます。
市販の8ピン―21ピンRGBマルチ・ケーブルが必要です。

※ノートタイプはアナログRGB出力用のアダプター(CRTパック)が必要です。
※Macintoshは別売のMacintosh 用変換ケーブルが必要です。

S OUT, VIDEO OUTにはテレビ、ビデオデッキのほか、プロジェクション・テレビ、ビデオ・プリンターなどのビデオ機器が接続可能です。

このカタログは1995年1月現在のものです。

マイコンソフト

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子,Sビデオ端子,21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また,パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので,パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

（上記3入力端子のうち，２つ以上の入力がある場合，21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。）

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または，水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz（640×480ドット）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ（CZ-600Dなど）は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。
NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON　CR-4500,4700,7600,7700
SONY製　Power WIDE（KV-32PW1,KV-28W1）で
使用されたいお客様は，ご購入前に弊社までお問い合わせください。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円（税別）　好評発売中

■XRGB-1 セット内容 XRGB-1本体、ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用），IBM PC用RGB変換ケーブル（出力用），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。

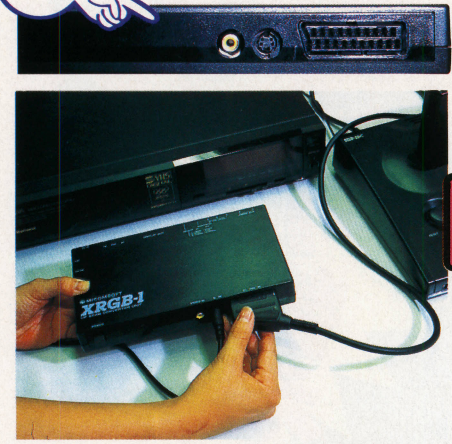
ビデオ・接続ケーブル，S端子ケーブルなどは，同梱されていません。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111(大代表)　札幌支局　011-641-5591　関東総局　0273-26-3206　名古屋支局　052-261-4541　広島支局　082-228-5581
大阪本社　06-203-3361(大代表)　仙台支局　022-227-7211　松本支局　0263-36-2266　金沢支局　0762-63-8661　高松支局　0878-61-3111
西部本社　092-431-7411(大代表)　新潟支局　025-245-2526　静岡支局　054-289-0121　京都支局　075-221-8021　鹿児島支局　099-226-3630

XRGB-1接続と対応機種



▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。

▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。

▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。

▲接続例。

▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。

▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例

家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。

XRGB-1を使用し，パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの
SNK	NEO·GEO	NEO·GEO用RGBケーブル ※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル ※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル ※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル ※4

※１ SNK社より発売中。型番 FCG-9　価格2,200円（税別）
※２ 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ２用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※３ ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050　価格2,500円（税別）
※４ 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010　価格2,500円（税別）
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。
※ディスプレイによって，ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　©SNK1995　■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

マイコンソフト

ディスプレイもスピーカーも同時に切り替えできる！

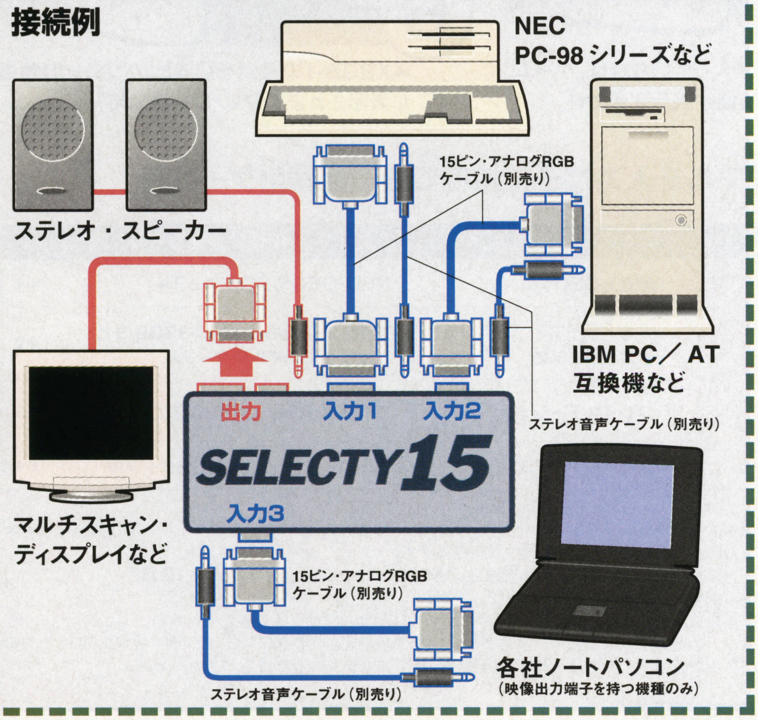
マルチメディアRGBセレクター

SELECTY 15

セレクティー

好評発売中
標準価格6,800円（税別）
DP3913348

接続例



SELECTY15は、1台のパソコン用ディスプレイを最高3台のパソコンで共有することができるマルチメディアRGBセレクターです。

PC-98シリーズとDOS/Vマシンの組み合わせでディスプレイを併用したり、ノートパソコンとの接続も簡単にできます。

主な特徴

RGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）のRGB信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してディスプレイに表示することができます。

音声信号の選択

RGB端子の横についているミニピン・ジャックの端子に音声信号を入力することで、映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも一つの物を共有できます。

多機種対応

入力端子は15ピン・2段が1個、15ピン・3段が2個となっており、PC-98シリーズとDOS/Vパソコンの併用が可能です（マッキントッシュは接続できません）。また、出力端子は、15ピン・2段と3段がそれぞれあるので、どのディスプレイでも接続が可能です。

前面の入力端子

入力端子の一つを前面に配置することで、頻繁に取り外しをするノートパソコンとの接続がやりやすくなっています。

SELECTY15セット内容

SELECTY15本体、IBM PC変換ケーブル（入力用）1本、取扱説明書、保証書

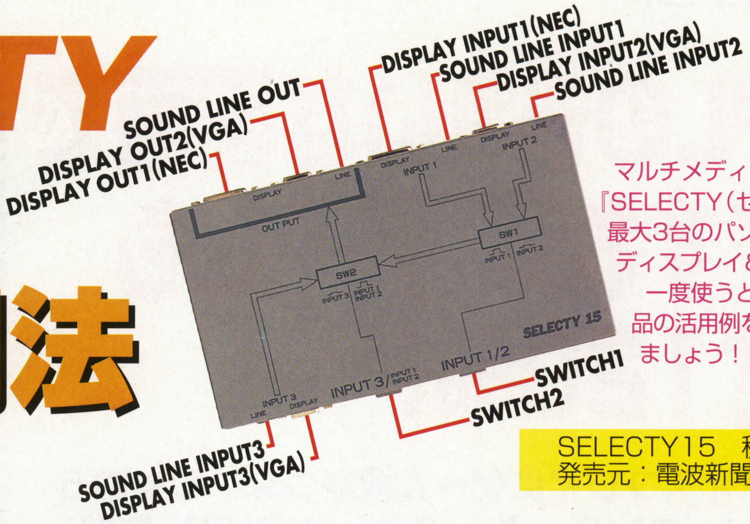
※マッキントッシュには対応しておりません。ご注意下さい。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

SELECTY 15 超・活用法



マルチメディアRGBセレクター『SELECTY（セレクティー）15』は，最大3台のパソコンを接続できるディスプレイ＆スピーカ切替器。
一度使うと手放せないこの製品の活用例を，さっそく紹介しましょう！

SELECTY15　税別6,800円
発売元：電波新聞社　販売部

あなたの机・狭くない？

パソコンが安くなってきたのはうれしいけれど，新しいマシンに机の上がどんどん占領されて，狭くなってしまった…。あなたの周りで，こんな悩みを持っている人が増えていませんか？

そんなときに便利なのが，電波新聞社より発売されているマルチメディアRGBセレクター『SELECTY15』(価格6,800円) です。これがあれば，ディスプレイは1台でOK。マルチメディアとうたっているのは，SELECTY15が単なるディスプレイ切替器ではないということ。スイッチ一つで，画像だけでなく音声も瞬時に切り替えてくれるのです。

ディスプレイは2台いらない!?

1人で2台のパソコンを利用している人は，どういう使いかたをしているでしょうか？　2台のマシンを，左右の手を使って「これでもか！」と連続使用している人はあまりいないはずです（人間の潜在能力を120％引きだせる人ならべつだけど）。

ほとんどの場合，「DOS／Vパソコンでダウンロードしているあいだに，98のゲームで遊ぶ」という使いかたをしているのではないでしょうか？　それならば，ディスプレイは2台も必要ありません。1台のディスプレイで，十分用をなすはずです。

ここで気になるのが，配線のつなぎ替え。背面に手をのばしてケーブルを抜き差しするのは，非常にめんどうですね。

そんなとき威力を発揮するのが，SELECTY15です。ディスプレイだけでなく，スピーカも同時に切り替えてくれるので，広い机で簡単に2台のパソコンを活用できるようになります。

ケーブルと接続端子に注目！

SELECTY15には，ディスプレイ接続ケーブルが1本同梱されています。これは，片方がNEC仕様（15ピン2段），もう一方がVGA仕様（15ピン3段）のケーブルです。

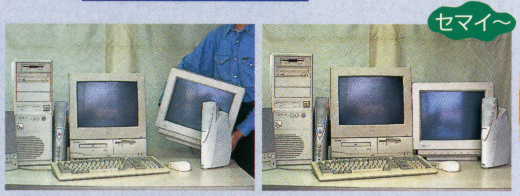
SELECTY15の入力端子は，NEC仕様が一つ，VGA仕様が二つ用意されていますから，98＆DOS／V問わずに，付属ケーブルですぐに1台目を接続することができます。2台目のパソコンを接続するときは，残った端子の形状を確認してもう1本ケーブルを購入してください（だいたい2～3千円くらいで買えるはず）。

また，SELECTY15には音声ケーブルは付属していません。ですから，パソコンの音声出力端子とスピーカを確認して，ケーブルを用意する必要があります。たいていは，両方ともステレオ・ミニピン端子のものですむでしょう（数百円で買えるはず）。

SELECTY15があれば，下の写真のようにパソコンの使用環境が格段に向上するはずです。ぜひ，あなたも活用してみてください！　**（赤吉弘之）**

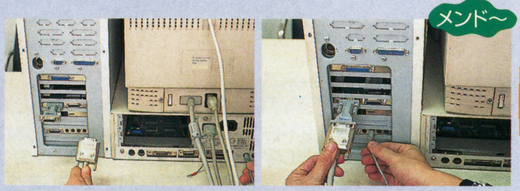
使用前

机の上がセマイ人



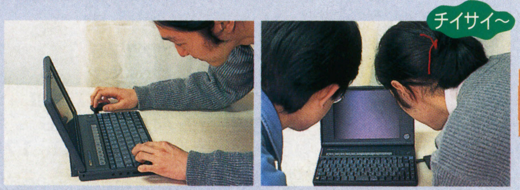
2台目のパソコンを買ったのはいいけれど，机の上が占領されちゃって何もできなくなってしまった！

2台のパソコンを一つのモニタで見てる人



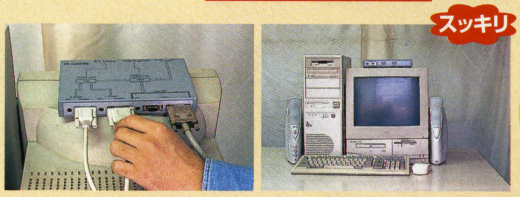
使うパソコンを変えるたびに，裏にまわってディスプレイやスピーカなどを配線し直すのが大変…

ノートを大画面で見たい人



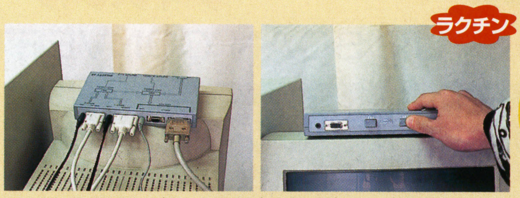
ノート・パソコンの画面は，小さい，解像度に限りがある，大勢で見れないなど不満に思っている人が多いはず

使用後



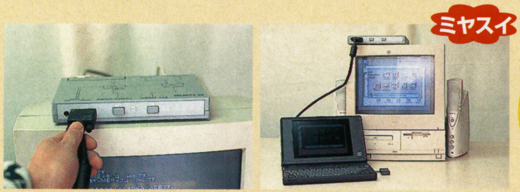
SELECTY15があれば，ディスプレイ＆スピーカ1組を切り替えて使えるから，広々使えるぞ！

POINT これから2台目を買おうと思っている人は，本体とSELECTY15をそろえればOKなのだ



SELECTY15は，ボタン一つで楽々切り替え。2台同時に使っているときも，“ちょっと切り替えて見る”ということも可能だ！

POINT 従来のディスプレイ切替機とちがって，音声も同時切り替えしてくれるからメチャ便利！



SELECTY15に接続されているモニタへ，ワンタッチ切り替え！　前面入力端子が装備されていることがニクイね！

POINT 前面の入力端子を使えば，3台までのパソコンを同時に接続できるぞ!

■注意：Macintoshは対応しません。DOS/VまたはPC-98仕様のタイプが対応になります。

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい!もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい!そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する,アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど,予告なく変更する場合がありますので,ご了承ください。

©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

ディスプルを使うと,こんなにきれい

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション,スーパーファミコン,ネオジオなど(接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。)

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

※ディスプレイとの接続には,必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか,各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例:ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ,マルチシンク・ディスプレイで,水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

これがディスプルのつなぎ方じゃっ！

色合い調整ってなに？

ディスプルのフロントパネルにある３つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO 用 RGB ケーブル ※1
セガ	メガドライブ メガドライブ２など	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/S と 21 ピン RGB マルチケーブル ※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用 RGB ケーブル ※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用 RGB ケーブル ※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※１ SNK 社より発売中。型番 FCG-9　価格 2,200 円（税別）
※２ 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用)、XMD-3RGB/S（メガドライブ２用）価格それぞれ 6,900 円（税別）
【注意】XMD-2RGB/S は、生産中止の商品です。
※３ ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050 価格 2,500 円（税別）
※４ 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010 価格 2,500 円（税別）
※　ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※　21 ピン端子には家庭用ゲーム機の他、業務用のゲーム基板も接続できます。その際には 21 ピン・アナログ RGB 出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

ディスプル本体、AC アダプター、15 ピン・アナログ RGB ケーブル、IBM PC 用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意　DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ（CZ、CUシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
EPSON　PC-286／386／486／586用ディスプレイ（CRシリーズ）
PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

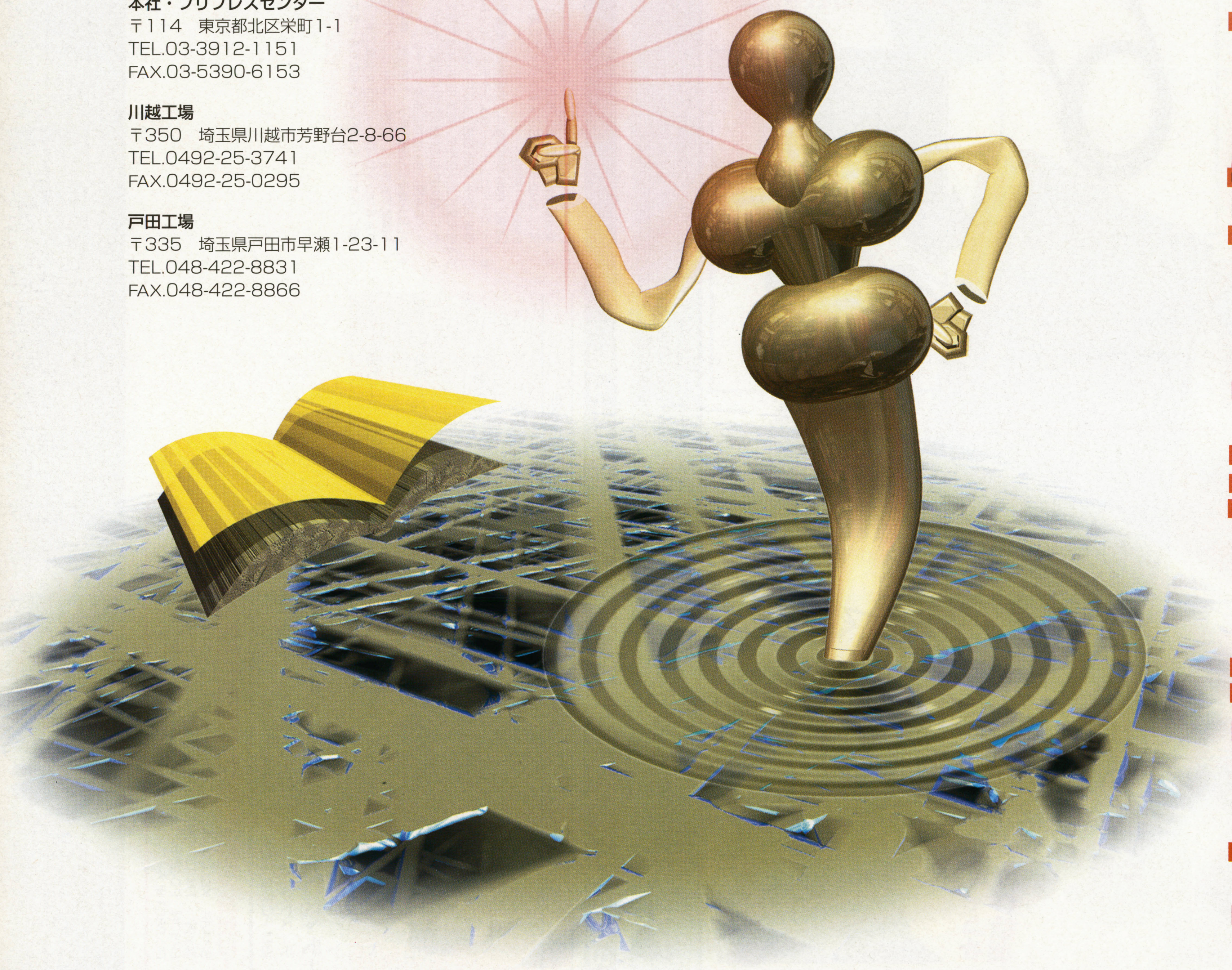
発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-254-6405　京都支局 075-221-8021　鹿児島支局 099-226-3630

OKUMURAは、ワールド・ワイドなビジネスを創造します

デジタルプリプレス ビジネスの

マルチ・ステーション



奥村印刷株式会社

本社・プリプレスセンター
〒114 東京都北区栄町1-1
TEL.03-3912-1151
FAX.03-5390-6153

川越工場
〒350 埼玉県川越市芳野台2-8-66
TEL.0492-25-3741
FAX.0492-25-0295

戸田工場
〒335 埼玉県戸田市早瀬1-23-11
TEL.048-422-8831
FAX.048-422-8866

Windowsに浪漫の嵐!!

『サクラ大戦』のスクリーンセーバーが登場!!

帝国華撃団電幕倶楽部
サクラ大戦電脳アクセサリー集

■発売元：セガ　■対応機種：Windows95
■限定版：4,800円/3万個以降：3,980円
■メディア：CD-ROM　■4月4日発売予定
■CPU：Pentium75MHz以上　■必要メモリ：8MB以上（Pentium90MHz以上の場合は16MB以上）

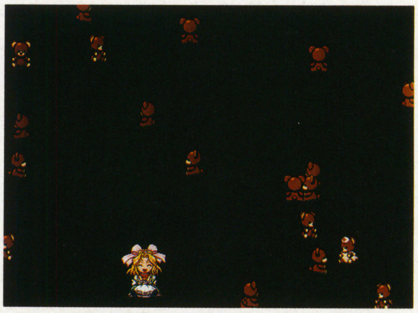
帝国華撃団，パソコン界に参上

セガサターン用ソフトとして発売されてから約半年，いまだにサクラ人気は衰えない。その手のショップには，さまざまなサクラ関連の商品がならび，サクラシリーズ第3作目である『花組対戦コラムス』も，もうすぐ発売……。そんななか，Windows95にもサクラが登場する。ついにパソコンでもサクラに会える日がきたのだ。そこで，スタッフ中もっとも『サクラ大戦』に精通したライターである白川がその内容をご紹介しよう。

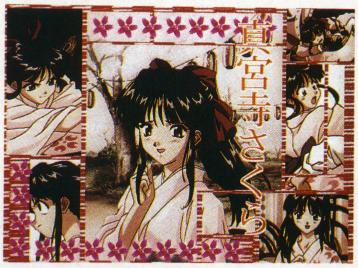
まず，アクセサリー集であるからして，当然スクリーンセーバーを収録している。もともとかわいいサクラたちがSDキャラになって，さらにかわいらしく動いてくれるのだ（SDキャラのアニメーションは，この作品のために描き下ろされたもの）。

背景として用意されている絵はデスクトップの壁紙にも使える。また，スクリーンセーバーとして表示されているときは，自分の好みの色調に変えることもできるぞ。サクラの絵はさくら色に，スミレは紫に，アイリスは……なんてことが可能なのだ。

初回3万個にはマウスパッドが同梱される。もちろん，パッドの絵もオリジナル・デザイン。サクラファンだけでなく，藤島康介の作品が好きな読者も購入すべき逸品だろう。ちなみに，どちらも好きな筆者はすでに3個ほど予約してある。　（白川大輔）



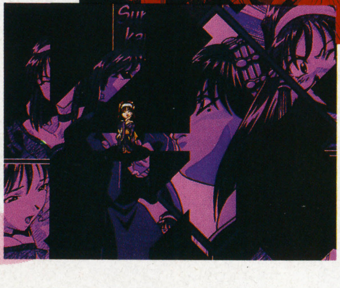
▲アイリスの親友・ジャンポール。ナース姿までいるところに制作スタッフのこだわりを感じる

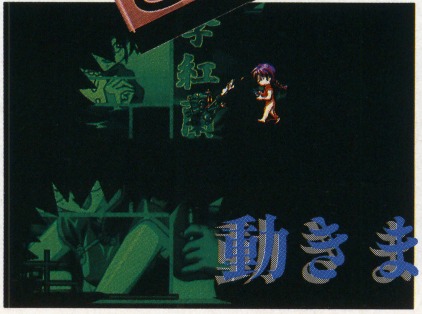


◀壁紙は全部で30種以上。すべて描き下ろされたオリジナルだ

◀普段は沈着冷静なマリアだけに，SDになると妙におかしい

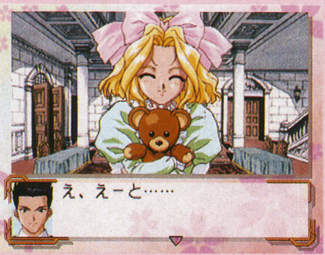
SDのサクラたちが動きまわるぞ!!





『サクラ大戦』とは?

よもや『サクラ大戦』をご存じない読者はいないであろうと信じるが，いちおう説明しておくと，架空の時代「太正」を舞台に，巨悪・黒之巣会と帝撃の少女たちとの戦いを描いた，AVG＋SLG風のゲーム。魅力的なキャラクター，太正浪漫あふれるストーリー（結末はハッピーエンドすぎる気がするが），そして随所に散りばめられたシャレはプレイヤーを魅了してやまない。まだプレイしたことのない読者には，ぜひオススメしたい作品だ。サターン用として，セガから6,800円で発売中。



◀彼女たちとすごす，なにげない日常がまた楽しいのだ

人気ソフトハウスがWINDOWS95続々参入！

セガやナムコ，コナミなど大手ゲーム・メーカーの参入により，さらに活発な動きを見せるWindows95。そんななか，カプコン，日本ファルコム両社のWindows95専用の新作も発表され，ユーザーにはますます目が離せない状況となっている。今回はそれらの新作，今後のラインナップなどを紹介する。

カプコン

ゲーム性はもとより，そのグラフィックの美しさに定評のあるゲーム・メーカー。今回発表された作品は，アーケードや家庭用ゲーム機で人気のあったものの移植となる。さて，その内容は？（加藤義文）

スーパーパズルファイターIIX

アーケードでヒットした「落ちモノ」形式のパズルゲーム。基本的には，プレイステーション版の移植となっている。

ルールを簡単に説明すると，2個1組で落ちてくる，赤・青・黄・緑のブロック（＝ジェム）をなるべく同色が固まるように積んでいき，同色のクラッシュジェムと接触させて壊せばいいのだが，一番上まで積み上がってしまうとゲーム・オーバー。その戦略性と，カプコンの人気キャラが多数登場することから，ファンのハートをガッチリとキャッチした1本と言えるだろう。

Win95版だけの要素も満載！

①スーパーコンボゲージの登場

Windows95版だけのオリジナル要素として，スーパーコンボゲージが導入された。このゲージは，ジェムを壊すことによってタマっていき，1レベル以上タマったときに，右回転と左回転のボタンを同時押しすると，現在落下中のジェムをクラッシュジェムに変えることができるのだ。これを使えば，対戦中にほしいクラッシュジェムがこなくてイライラすることもないだろう。

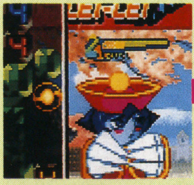
データ詳細

■発売日：3月下旬予定　■価格：5,800円
■CPU：Pentium100MHz（133MHz以上推奨）
■メモリ：24Mバイト以上推奨
■CD-ROMドライブ：2倍速以上
■HDD空き容量：16MB以上

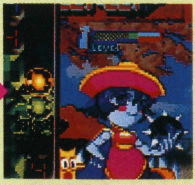
②カウンタージェムの調整

Windows95版では，カウンタージェムのタマるスピードを設定できる。このスピードを遅くすれば，相手の大連鎖後しばらくしてからカウンタージェムが降ってくるので，即死しにくく，相殺もやりやすくなるわけだ。ほかにも，カウンタージェムのカウントナンバーを任意に設定する項目もついているぞ。

◀カプコンの人気キャラたちが登場するのが魅力のパズル



▲ここは緑のクラッシュジェムがほしかったのに……なんてときも



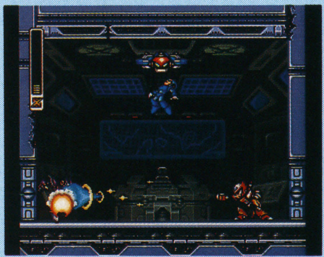
▲左右回転ボタン同時押しで，緑のクラッシュジェムに早変わり！

◀カウントナンバーをゼロに設定してダンでプレイすると……最凶!?

ロックマンX3

スーパーファミコンからの移植となるアクション・ゲーム。もとのゲームが非常によくできていたので，移植度が気になったが，その点はまったく問題ナシ。ただ，満足いくプレイを楽しむためには，環境を充実させることが不可欠だ。本作をやり込んでいたプレイヤーには，ぜひ「データ詳細」部分にある環境を整えたうえで挑戦してもらいたい。

ランクもイージーとハードの2種類から設定できるので，はじめてプレイする人でも楽しく遊べることだろう。なお，ランク選択によってエンディングが変わったりすることはないのでご安心のほどを。



◀マシンパワーが高ければ，このゲーム独特の絶妙なアクションが存分に楽しめるぞ

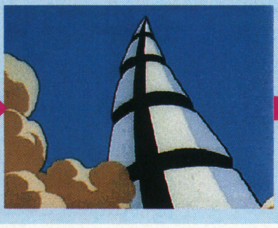
データ詳細

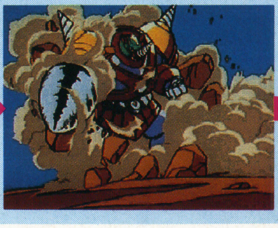
■発売日：3月下旬予定　■価格：5,800円
■CPU：Pentium100MHz（133MHz以上推奨）
■メモリ：24Mバイト以上推奨
■CD-ROMドライブ：4倍速以上推奨
■HDD空き容量：20MB以上

気になる今後のラインナップ

さてさて，つぎなるカプコンのWindows95用新作予定は……聞いておどろくなかれ，なんと『ストZERO』と『ストZERO2』なのだ！7月発売に向けて鋭意制作中とのこと。カプコンファンは心して待とう！

ボスキャラ全員にオープニングアニメがついている！





◀ステージ選択後，そこに出現するボスのアニメーションを見ることができる。これがなかなかカッコイイ

日本ファルコム

『ロードモナーク・オリジナル』でWindows95への本格参入を果たした日本ファルコム。最新作の『First』を筆頭に，今後も目が離せないものばかりだ！ （八巻将之）

ロードモナークFirst

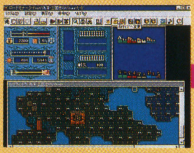
シリーズ最新作となる『ロードモナークFirst（以下，First）』。基本部分はそのままに，より快適なプレイが行なえるようシェイプアップされている本作だが，とくに注目したいのはオンライン版『First』の存在だ。

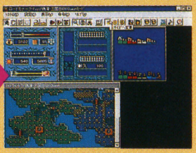
これは『First』を同社のホームページから無料でダウンロードできるというオドロキのサービス。ダウンロード開始となるのは3月14日以降(予定)。興味のある人は下記のURLにアクセスしてみるといいだろう。パッケージ版はオンライン版にさらなる新マップを追加したお徳用（オンライン版のみのマップもあり）。ファンなら，こちらのマップもぜひ制覇しておきたいところだ。

●日本ファルコム　ホームページURL
http://www.falcom.com/

誰でも楽しめる親切設計

▶ゲームルールを簡単に説明してくれる「HELP」機能


▲全体の様子が把握しづらいときは……


▲マップ表示をSサイズへ変更。一目瞭然！

データ詳細

■発売日：3月14日予定 ■価格：2,800円（オンライン版：3月，0円）
■CPU：486SX 33MHz以上 ■メモリ：8MB以上
■CD-ROM：2倍速以上 ■HDD：空き容量6MB以上

勝てば天国!!

負ければ地獄……

期待大！ 日本ファルコム今後のラインナップ

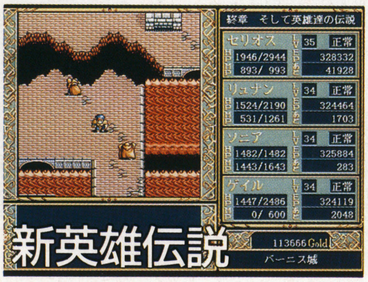
『イース　エターナル』『ソーサリアン　フォーエバー』『新英雄伝説』……。このタイトルを聞いただけでソフト購入を決意した読者のかたも多いのではないだろうか？　昔からのパソコン・ゲームファンには涙モノのラインナップ。いきなりこの3タイトルを持ってくるあたり，日本ファルコムのWindows95参入に対する力の入れようがうかがえる。

『イース～』&『新英雄伝説』の二つは，グラフィックなどを一新したリニューアル版的な作品となるようだが，『ソーサリアン～』は待望の新シナリオを収録しての復活。別シナリオの発売など詳細は不明だが，ファンにとっては目の離せない作品となりそうだ。

あの感動の名作が再び！

◀伝説の名作がWIN95で甦る！　ビジュアル・シーンや（一部）新マップを追加。'97年発売予定

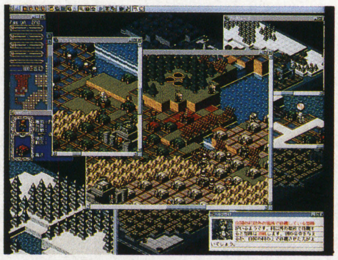
▲待望の新シナリオを収録。7種の星をかけ合わせてつくる独特の魔法システムも健在。'97年春発売予定

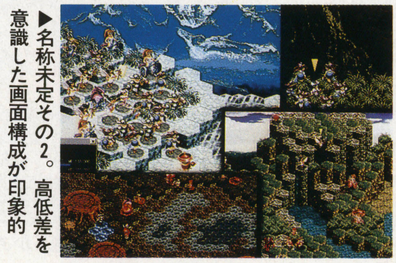


◀初代『英雄伝説』が完全移植版で登場。'97年4月発売予定

オリジナルの新作もあり

Windows95オリジナルの新作も2本発表されている。とはいっても公開されているのは下の画面写真だけ。画面構成から推察するに，どちらもSLGのようだが……。ここで，ちょっと補足。『英雄伝説』シリーズについてだが，初代につづいて『白き魔女』&『朱紅い雫』の2作もWindows95専用版の発売が予定されているぞ。シリーズ最新作となる『V』の制作も現在進行中だ。


◀名称未定その1。いかにもSLGらしい画面構成だ


▶名称未定その2。高低差を意識した画面構成が印象的

「信長の野望」と「水滸伝」

光栄SLGの新たなる形

信長の野望 将星録……■SLG ■Windows95 ■11,800円 ■CD-ROM ■3月21日発売予定

水滸伝 天導一〇八星……■SLG ■Windows95 ■9,800円 ■CD-ROM ■発売中

「歴史SLGの大御所」……この言葉が光栄の説明文句になってから長いが，今回発売された二つの作品は，いい意味で光栄のSLGらしくない個性のある作品に仕上がっている。前作の流れを継承しつつも「エリア制の完全廃止」と「リアルタイム性の採用」により大きな発展をとげたこの2本のソフトで，ぜひ一度遊んでみてほしい。（文／煌竜）

前作までは？

それぞれの新作について説明するにあたって，まずは簡単にシリーズの解説。

タイトルの示すとおり日本の戦国時代を舞台とした『信長の野望』シリーズは，1人の大名として日本全国の統一をめざすゲームだ。基本になっているのは「戦略画面で内政・外交を行ない，戦争になれば戦術画面上で兵士を動かして勝敗を決定する」という初代のシステム。新作がでるごとに，武将（武田信玄とか羽柴秀吉とか）が能力つきで登場するようになったとか，同盟で共同攻撃ができるようになったとか，城攻めが加わったとか，さまざまな改良がなされてきた。

『水滸伝』は同名の中国の伝奇小説が元ネタで，プレイヤーは好漢（要するにならずもの）の1人として各地に根城を築き仲間を集め，皇帝をないがしろにする悪官僚・高俅の打倒をめざすことになる。無頼漢（武将）の採用の可・不可が主人公の好漢との相性に大きく関係したり，コマンドを実行すると担当の無頼漢の体力を消費するなど，キャラクター性を重視しているのが特徴だ。

◀『将星録』では領土の範囲は城の規模に比例するのだ

信長の野望・将星録

シリーズの7作目にあたる本作は，前作とはガラリと変わったシステムをとっている。

最大の変更点は日本全国が一つのマップとなり，内政・外交・戦略がすべてその画面上で行なわれるようになったことだ。「担当武将を決めて命令を実行させる」システムはそのままだが，それもたとえば田畑の開墾（かいこん）なら農業ユニットを，使者をだすなら外交ユニットを，軍隊を動かすなら軍勢ユニットを武将に編成させて，それをマップ上で移動させて指示をだす形式になった。

この方式のメリットはいろいろあるが，「戦争が政治の延長になった」

ことが一番の特徴だろう。前作までは戦争は一種のイベントだった。出陣する武将を選んだり，マップが専用のものに切り替わったりと，政治・外交シーンとは完全に別の特殊な行動だった。ところが今回は軍勢ユニットもほかのユニットと同様に自由に地図上を移動できる。敵国に侵入し，開墾中のユニットを襲って内政を妨害したり，輸送中の食料を奪ったり……そうなれば，それを防ぐために相手の国も軍をだしてくるだろう。「敵の領土に圧力を加える」あるいは「敵の軍勢を誘いだす」といった高度でリアルな戦略が可能になったのだ。

その一方で，歴史イベントや武将ごとの多彩な特性，そしてこのシリーズの最高の長所である「遊びやすさ」も健在。ファンも初心者も安心して遊べる作品だ。

◀マップ上で部隊が隣接すると野戦に。陣形も重要になる

◀城攻めでは，櫓（やぐら）や曲輪（くるわ）を一つ一つ攻略していく

▲城のなかでユニットを作成。武将には適正があるので，そのユニットに向いた人材を選び……

▲画面上に配置して指示をくだす。軍隊の場合，側面攻撃をふせぐために向きも重要になる

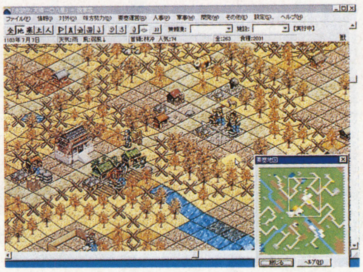
水滸伝・天導一〇八星

このゲームは8年前に発売され，最近ではプレイステーションに移植されて好評を博した『水滸伝～天命の誓い』の続編にあたる作品だ。前述のように本作もキャラクター性を重視しており，各無頼漢のパラメータは前作にも増して多彩。好漢との性格，相性がものをいうのもあいかわらずだ。

ではどこが変わったのか？

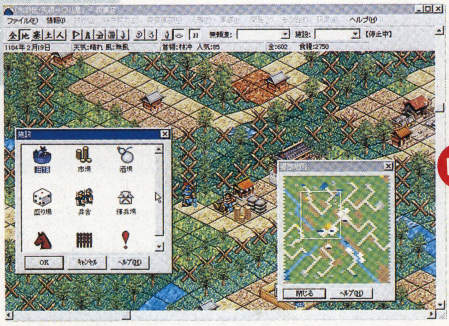
好漢（プレイヤー）が各地を放浪し，根城にできそうな場所を見つけたら旗揚げし，猛獣退治やほかの要塞の攻略により人気を高めていく……というところまでは前作のゲームの流れと同じ。ただし，そこからが大きくちがう。金が必要なら酒場や市場を。兵士を集めたければ兵舎を。防備を固めたければ柵やワナを。プレイヤーはそれらの施設を自分の要塞のなかに建設し，リアルタイムで運営していかなければならないのだ。建設できる施設は配下の無頼漢の職業やレベルによって変わってくる。戦闘も要塞を舞台に行なわれるので，施設を適当に配置していると戦いに巻き込まれて大損害を受けたりもするのだ。しかしその逆に，柵で敵の動きを封じて弓で狙撃したり，上から岩を落としたり，水門を開けて敵を流したり……要塞の構造と仲間の特技を組み合わせた戦術をとることも可能になっている。

仲間を集めつつ，その根城たる要塞を育てていく「戦略級要塞育成SLG」。『水滸伝・天導一〇八星』はそんなゲームだ。

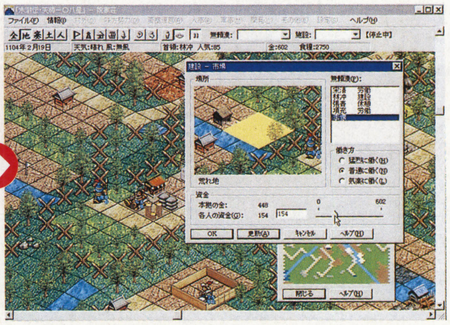


◀戦争もこの画面にて。弓，火計，妖術など攻撃法もさまざま

▶要塞に猛獣出現（左上）。ほうっておくと要塞に被害が



▲たとえば医者がいると病院が，船乗りがいると造船所が建設可能になる。そこから選び……



▲場所と建設担当の無頼漢，予算を設定。できた施設で無頼漢を働かせるとさらに発展するぞ

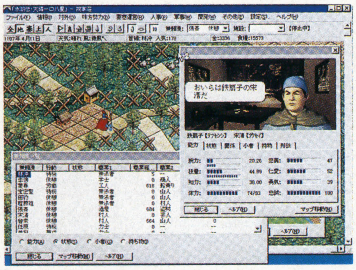
筋書きのないドラマ

『将星録』も『一〇八星』もそれぞれに新しい要素を取り入れているが，さめた目で見てしまうと2作品ともに革新的と言えるほどのアイデアを投入したわけではない。現に全国が巨大な一つのマップで構成された歴史SLGは他社からも発売されているし，リアルタイムの育成ものは『シム』シリーズあたりが元祖だ。しかしそうでありながら，この2作品は既存のSLGにない独特な楽しさを持っている。それは何かと問われれば，「ドラマ性」という答えを返せるだろう。

最近，シミュレーションRPGと呼ばれるジャンルのソフトが流行している。ビジュアル・シーンによる物語の展開と，それぞれに背景設定を持ったキャラクターたちが特技を生かして戦う戦闘シーンを組み合わせて，一つの大きなストーリーを語るゲームだ。この2作品の楽しさも，それにやや近いところがある。それぞれに多様な能力を持つ武将や無頼漢を使いこなすうちに，プレイヤーはしばしばRPGのキャラクターに対するように，「彼ら」に感情移入するだろうからだ。だが，この2作品の楽しさは，ある面ではそれ以上のもの。なぜなら『信長の野望』も『水滸伝』もまぎれもなくSLGであり，定められたストーリーがまったく存在しないからだ。

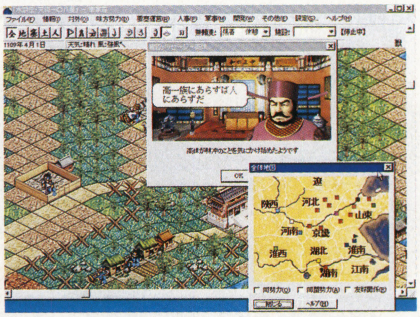
『信長の野望』はユニット制を採用することにより，内政専用のキャラクターにまで画面上で活躍するチャンスを与えた（なにしろ軍隊に襲われる可能性だってあるのだ）。一方，『水滸伝』のリアルタイム制は要塞の発展を再現するとともに，そこに住む好漢たちの成長をもリアルに再現した。つまりこの2作でプレイヤーが命令をくだすのは，あるいは敵対するのは，単なる数字ではなく「人間」である。プレイヤーとコンピュータの決定の一つ一つは彼らに影響を与え，その運命を左右する。RPGのような一本道の演出を見るのとも，（既存の）SLGのような機械的な反応ともちがうそのプレイ感覚は，「筋書きのないドラマ」を見ているのに等しいとさえ言える。

なお，最後にきわめて蛇足ながらひとこと。『将星録』も『一〇八星』も，純粋にSLGとしても十分なデキに仕上がっている。SLG好きの人ならそれだけでも十分に「買い」だ。原作ファンの人たちも同様。とくに『信長』の忍者ユニットと『水滸伝』の盗賊キャラはいろいろと活躍できて楽しいぞ。



◀職業や得意の武器があるなど，個性化はすさまじいばかり

◀内政，戦闘，それぞれに特技が設定されている



▲味方ばかりでなく，敵にもドラマは存在する。感情移入して，こだわりをもって遊んでほしい

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第10回

海外ゲーム大使館

今月のテーマ

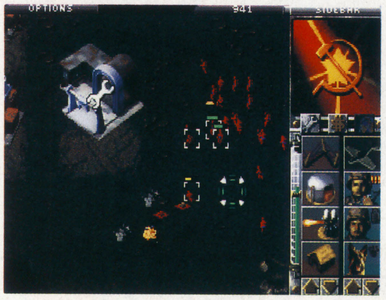
やぶらーのおすすめ品特集2

期待していたソース（旧SSIトリスター）のRPG『ディアブロ』が，日本語版・英語版ともに発売中止になってしまった。日本語マニュアル付の正規輸入版でないとベーマガで紹介できない。むー。（絵と文／藪良小路）

日本語マニュアル付

コマンド&コンカー レッドアラート
(COMMAND&CONQUER RED ALERT)

■発売元：ヴァージン　インタラクティブ
■開発元：WESTWOOD STUDIO（英国）
■対応機種：Windows95&DOS/V（ハイブリッド）
■8,800円　■発売中


◀難易度は高めだが，ハマることまちがいなし，とやぶらーは思う

仕事や勉強が忙しくて，落ちついてゲームなんかやってられないという読者にも安心してオススメ，海外で爆発的なヒットをしたリアルタイムSLG『コマンド&コンカー』に最新作が登場した。これは，以前に紹介した『ウォークラフト』と同系統のゲームなのだが，前者がのんびりと村を開発できたのに対し，本作のゲーム進行はかなり速い。BITMAP BROTHERSの『Z』（日本語マニュアル付がヴァージン インタラクティブから発売中）ほどではないにしろ，休むな，よそ見すんなと，落ちつけないSLGでは5指に入るのではないだろうか。

今回は多国籍軍が，スターリン率いるソビエト軍と戦うことになった。もちろんユーザーはどちらの側を選んでもいいが，ソビエト軍を選べば，それなりに非道なミッションが待っているのは言うまでもない。

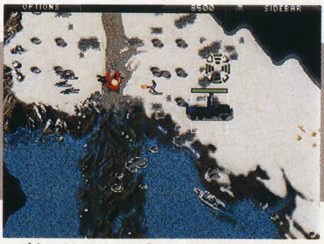
いずれにせよ，基地を設営し，防衛拠点を強化しつつ，敵への攻撃をしなければならない（単身で敵地に潜入するミッションもあるけど）。敵の拠点に踏み込むのだから，兵力は圧倒的に自軍が不利。フィールドの外から増援が到着して喜んでたら，敵兵が襲来してあっというまに施設がめちゃくちゃになってしまったりする。終始予断を許さないのだ。

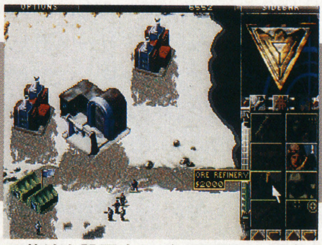
重要なのはクレジットと電力。鉱石や宝石を採掘しないと，部隊を養成したり建物を強化できないが，電力が足りなくても施設は機能しなのだ。敵の爆撃機に発電所を攻撃されたら，半分以下にまで電力がなくなり，レーダーなどはまっ先に使えなくなるだろう。そこでこっちは地対空砲で武装するが，今度は敵の重戦車が土嚢(どのう)を踏みつぶして接近してきたりする。基本的にイタチごっこなので，勝利の鍵は，プレイヤーの腕しだいだ。

連続写真(?)で見るゲーム進行

ゲームの大まかな流れを多国籍軍の立場から追ってみた。マウスの休まるときのない緊張感を味わってくれ（なお，迫力ある画面を撮影するために，かなり無謀な作戦を展開しております，はい）。

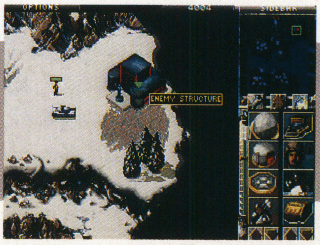
▲作戦前に動画で状況の説明がある。右の人物がアインシュタイン博士だ


▲敵の前衛を撃破し，基地用地を奪取せよ。敵の重戦車は手強いぞ


▲基地を設置すれば，発電所や兵舎を建設できる。ようやくひと段落だ

▲戦闘準備を整えて，敵の守備隊と激突。工兵で施設を占拠しよう

▲海軍工場を建設，敵の本拠地へ上陸の準備だ。敵潜水艦に注意しろよ


▲テクノロジーセンターにスパイを送り込み，第一ミッション達成だ

▲大攻勢のはてに，ようやく敵は全滅。おめでとう，作戦は終了だ！

©1996 Westwood Studios Inc. All rights reserved. Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.

日本語版 シムゴルフ
(SIM GOLF)

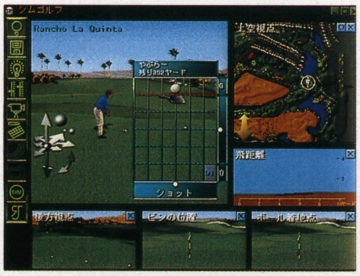
■発売元：マクシス
■開発元：MAXIS（米国）
■対応機種：Windows95
■12,800円　■発売中

『シムシティー』などで有名なマクシスのゴルフゲームだが，別に，広告をうって客を呼び寄せたり，芝生を大事に育てたり，宇宙人がやってきてバンカーを掘りまくったりするわけではない。かと言って，普通のゴルフゲームだと言えば少々見くびったことになる。

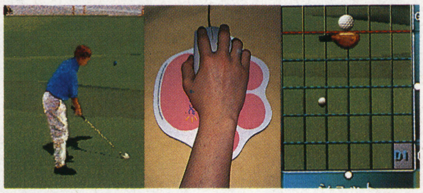
新鮮な要素その1は，マウス・スウィング・インターフェース。マウスを動かして，クラブを振るのだから，パワーゲージ式と比べ，微妙なスウィング加減がよりリアルに実感できるわけだ。くわしい操作方法は，右の解説を参考にしてほしい。

第2のウリは，ゴルフ初心者にもわかりやすい，ところどころに用語の説明の散りばめられたマニュアルだ。ジョークも効いている。

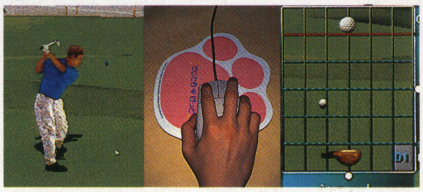
でも最大のウリは，やっぱり，オリジナルのコースを自作できることだろう。ペイントツールのお絵描き感覚だ。もちろん，巧妙に仕掛けを施したホールを作ってもいいし，いまどき漫画でもお目にかかれない荒唐無稽(こうとうむけい)なホールでもいい。材料は，それこそ何種類もの樹木から溶岩地帯まで膨大にあるのだから。


▶画面に表示されている情報量はさすが「シム」シリーズだ

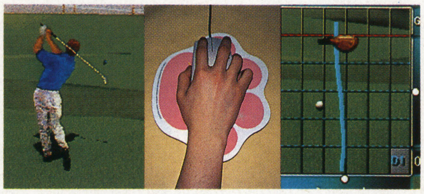
①マウスをクリックしてアドレスに

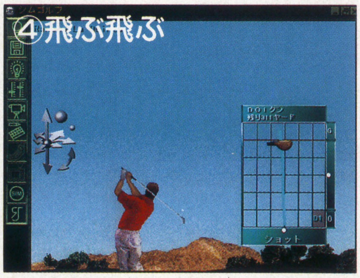


②バックスウィング



③マウスを進めてインパクト





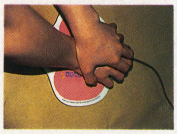
▶マウスの振る角度や距離，スピードで弾道も変化するぞ

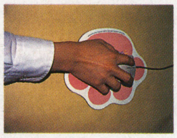
◀ゴルフ・デザイナーのジョーンズ氏の解説も参考になる

編集部ドライブコンテスト 五反田にて開催さる

飛ばし屋競争「ドラコン」。参加者は本誌ライターの曳地哲司，山田真也，そして藪良小路の3人だ。結果はやぶらーの辛勝に。

曳地哲司 257ヤード
マウスの球をはずすという暴挙。たしかにまっすぐ飛ぶ。


山田真也 248ヤード
両手で押しだすという豪快な手法。でも8割が空振り（笑）。

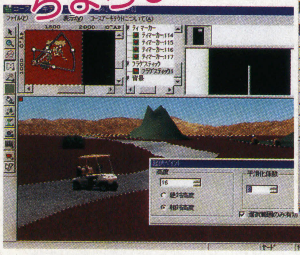

藪良小路 264ヤード
スタンダードな正面への動き。慣れれば一番飛ぶのかも。

オリジナル・コースを作る！

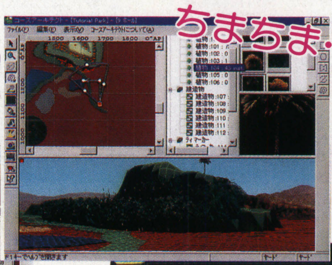
3Dで地形を作ってながめるだけのソフトはいろいろあるけど，ゴルフコースはそうそう作る機会はない。挑戦する者の立場から，逆に守る側の立場にまわってみようってことで，やぶらーもデザインに挑戦してみたぞ。あらら，けっこう簡単じゃないですか，これは。

▶とりあえず設計図を作成。あくまでもイメージ画だけどね

ちまちま…

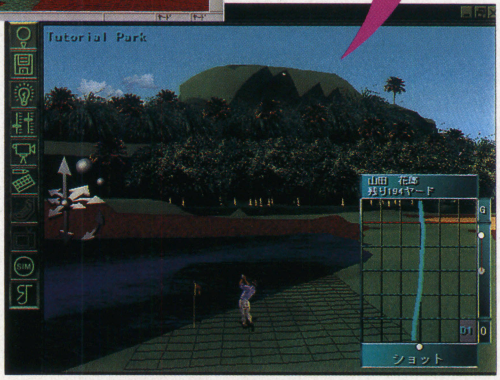


ちまちま…



▲範囲を指定して，色を塗る。緑色が芝生，水色は池になっているハズ。赤く広がるのは，恐怖の溶岩地帯なのだ
▼なんて木だけでもこんなにあるんだか。これは『シムパーク』じゃないよ？

これでどうじゃー



▶さあ，見た目ではわからないけど，けっこうイジワルな作りになってるぞ。ちなみに，コース・データは別売りではなく，インターネットでの無料配布の形になるだろうとのこと。うわ，太っぱら〜

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

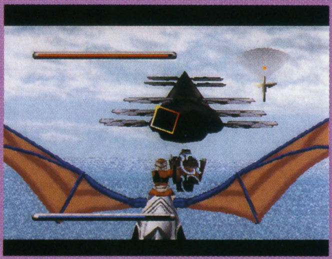
うぃん!!ウィン!! NEWS セガ新作情報 ネイティブ版『パンツァードラグーン』&オリジナルSLG『プラトゥーンリーダー』

ここで紹介する『パンツァードラグーン』は，もとは1995年にサターン用として発売された3Dシューティング。ドラゴンに乗り，古代遺跡が点在する世界を飛びまわるというもので，画面はすべてポリゴンで描かれている。幻想的で雄大な世界観とストーリー性が話題になり，ヒットとしたこの作品は，その後，「Edge 3D」などnV1を搭載した3Dカード専用のパソコン・ソフトとして移植された。今回発売されたのは，特別なハードウェアを必要とせずに動作する，いわゆる純粋なWindows95版。セガではこれを「ネイティブ版」と称しているわけだ。サターン版では9個のボタンを駆使して遊ぶ仕様だったが，Windows95への移植にあたり，2ボタンのパッドでも遊べるようになっている。もっとも，ボタン数の多いSideWinder GamePadを使えば，サターンと同様な操作も可能だ。

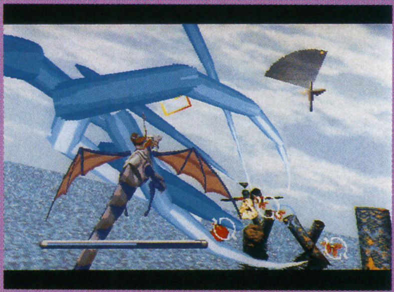
さすがにハードウェアによる手助けなしにソフトウェアだけで多くのポリゴンを動かしているだけあり，nV1版より多少CPUパワーを必要とするようだ。ちなみに，推奨環境はPentium／133MHzとなっている。ともあれ，このソフトの発売を待っていたユーザーは少なくないのではないだろうか？

さて，もう1本の『プラトゥーンリーダー』は，昨年の10月号で『オリジナル・シミュレーション（仮称）』として紹介したセガのWindowsオリジナルな作品だ。シミュレーション・ゲームというと，よく戦術級，戦略級といったクラスわけがなされるが，この『プラトゥーンリーダー』では，プレイヤーは兵士ひとりひとりを指揮し，動かしていく。戦術級よりもさらに小さい単位での戦闘をあつかっているわけで，セガではこれを「戦闘級」と位置づけている。舞台となっているのは，第二次世界大戦におけるヨーロッパ戦線。37のマップが用意され，それぞれを単独で遊ぶこともできるほか，アフリカ上陸からはじめてヨーロッパにいたるものと，ノルマンディ上陸作戦からはじまるものという2種類のキャンペーンが用意されている。

パンツァードラグーン

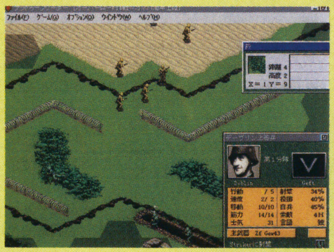


◀幻想的でどこか大らかな雰囲気もこのゲームの魅力

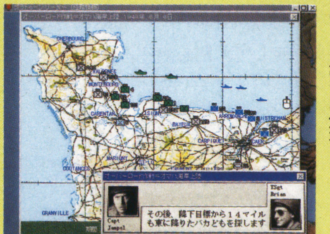


▲ショットボタンを押しつづけて敵をロックオン。ボタンを離すと，最大8本のレーザーが敵めがけて飛んでいく。海や砂漠，洞窟など，ステージ構成も多彩

◀登場する武器類はこれまで類を見ないほどに豊富。細部にまでこだわって再現



◀基本はターンとヘックスによるオーソドックスな設計



◀第二次世界大戦のヨーロッパやアフリカが舞台。史実を忠実に再現している

▲特性のちがう兵士の1人1人を指揮してゲームを進めていく。たとえば，すばやいキャラならそれだけ1ターンに多くの行動を取ることが可能

プラトゥーンリーダー

SFCの名作ホラーがWindows95へ

クロックタワー

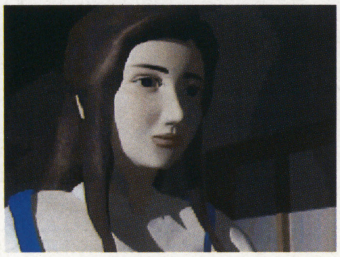
■ヒューマン ■Windows95
■CD-ROM ■6,800円

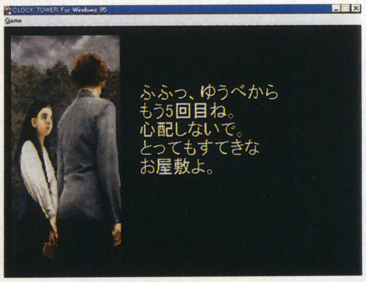
先日，プレイステーション版『クロックタワー2』が発売された。この作品のストーリーは，スーパーファミコン用として発売されていた前作と，大きなつながりがある。『2』から遊びはじめた人ならば，たいていその序章とも言える1作目を遊んでみたいと思うはず。しかし，発売されてかなりの月日を経た家庭用ゲーム機のソフトを入手することは，現実問題としてまず不可能な話。歯がゆい思いをしていた人も多いのではないだろうか。いいタイミングだ。

このゲームの主人公，ジェニファーは，孤児院で育てられていた，薄幸の美少女。ある日，養育先が見つかったという知らせが入り，女性教師メアリーに連れられ，3人の友人とともに，そこへ向かう。やがて，彼女たち一行の前に現れる養育先の屋敷。高くそびえる時計塔が人目を引く，陰鬱（いんうつ）な雰囲気の漂う場所，それがクロックタワー（時計塔屋敷）なのだ。この屋敷で，ジェニファーは世にも恐ろしい体験をすることになる。鏡のなかからのびてくる手にわしづかみにされ，無数のゴキブリに襲われ，ハサミを持った小男に追いまわされ……。そしてつぎつぎに見つかる友人の惨殺された死体。この屋敷でいったい何が起こっているのか？

展開はリアルタイム。決してテンポは速くないが，それがかえって恐怖をあおる。マウスで遊べるように操作は変更されているものの，グラフィックは良くも悪くもスーパーファミコン版そのまま。恐怖もそのまま。今遊んでも，やっぱり怖いのだ。

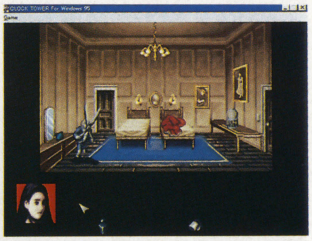
▼起動すると，タイトル画面の前に，3Dのムービーが表示されるようになった。操作系をのぞけば，これがいちばんのちがい。この顔からして怖い





▲なにも知らず，期待に胸をふくらませる主人公のジェニファー。メアリー先生は「とってもすてきなお屋敷よ」などと言っているが……。ウソもいいところ

▼はぐれてしまった友人たちを探すジェニファーの前に，無惨な死体。そして襲いかかるハサミ男！



▲ときにはマウスのボタンを連打し，ときには知力を駆使し，難をのがれる。ちなみに主人公はベッドの下

ついに発売された，ラリーの傑作

セガラリーチャンピオンシップ

■セガ ■Windows95
■CD-ROM ■8,800円

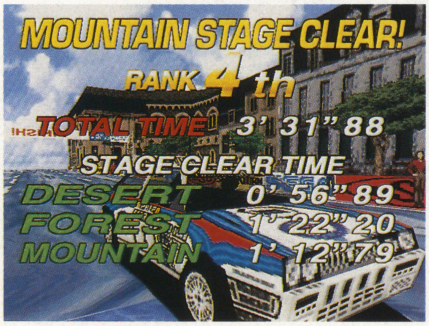
この『セガラリーチャンピオンシップ』は，タイトルどおり，ラリーを題材にしたカーレース。砂漠，森林，山中と，バリエーションに富んだコースを走りまわるというもので，もとはアーケードで発表され，のちにサターンへと移植された。Windows95版は，そのサターン版をもとにして作られているわけだが，新たな機能も付加されている。2台のパソコンを使っての対戦だ。サターン同様，1台での対戦もできるが，画面分割では迫力に欠けるし，何より2台での対戦の場合，使えるクルマとコースが増えるのだ。ぜひとも2台で，さらに，ハンドル・コントローラもそろえて楽しみたい。使わないときにかさばるのが難だが，これぱかりは家庭用ゲーム機もパソコンにはかなわない。接続方法は，モデム，リバースケーブル，LAN（IPX／SPX，TCP／IP）と，多様。内容的にも，対戦では片方のスタートを遅らせたり，遅い側にブーストをかけたりできるので，腕に差があっても楽しめるような配慮もなされている。やはり対戦が最大のセールス・ポイントなのだ。

画面が画面だけに少し重いが，操作感覚はゲームとしてうまくまとまっていて，よい。マニュアルに監修として名を連ねている藤本吉郎氏は，今年もアジアパシフィックラリー選手権やWRCに参戦予定の，知る人ぞ知る現役のラリー・ドライバーだ。なるほど。

▶対戦ではスタートを遅らせたりといった条件設定が可能

▶視点は2種類。自車を表示させると少し処理が重くなるようだ

▲アーケード・モードで使える2車種。メーカー協力により，リアルな外観



◀3ステージを終えて4位。じつはもうひとつステージがあるのだが

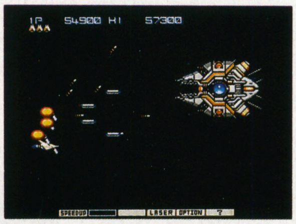
横スクロール・シューティングの名作
グラディウス デラックスパック

■コナミ ■Windows95
■CD-ROM ■6,800円

横スクロール・シューティングというジャンルを語るうえで，避けては通れない歴史的な名作『グラディウス』と，その続編『グラディウスII』。この2本の作品がまとめられているのが，ここで紹介する『グラディウス デラックスパック』だ。

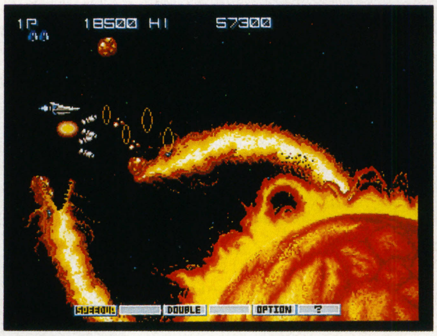
この『グラディウス』シリーズのいちばんの特徴は，自機のパワーアップ・システム。特定の敵を倒したときに現れるパワーアップカプセルを取ると，画面下に表示されているゲージがひとつ進む。自分がほしい機能に達したところで，パワーアップのボタンを押せば，その機能が手に入るという画期的なシステムだ。また，自機のうしろを追尾し，自機と同等の火力を有する「オプション」の存在も光っている。このオプションの存在は，のちに発表されたシューティング・ゲームに多大な影響を与えた。この二つの特徴だけをみても，あらためて，すごいゲームだったのだということが実感される。もちろんステージ構成など，全体の構成もしっかりしていたからこそ，ヒットにつながったのだが……。

一時期，全盛を誇った横スクロールのシューティング・ゲームも，最近ではほとんど見られなくなった。本誌の「アーケードゲームグラフィティ」を読んで，それを実感し，このソフトを紹介する気になったわけだが，もし，当時のこれらの作品を知らず，また，サターンやプレイステーションも未体験なら，ぜひとも遊んでみてほしい。

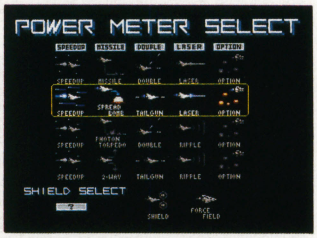


◀『グラディウス』の各ステージの終わりに出現するビッグコア。一定時間内に倒せないと自爆する

◀自機めがけて激しい攻撃を仕掛けてくるモアイ群。『グラディウス』より



◀前作よりもグラフィックが数段進歩している『グラディウスII』。プロミネンスが美しい



▲『II』では自機の装備を4タイプから選択できるようになった

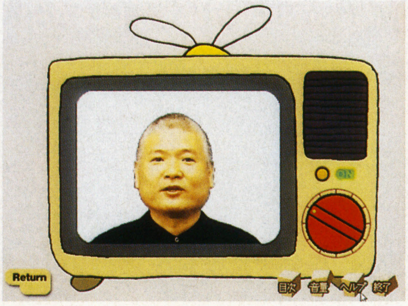
顔って，おもしろいよね
南伸坊の顔あそび

■ジャストシステム ■ハイブリッド
■CD-ROM ■5,800円

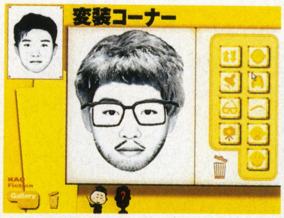
日本人は無表情だ，と，海外ではよく言われている(らしい)。別に日本人がとりたてて無表情なわけではなく，見慣れていない外国人の表情は，どの国の人からだろうと見わけにくい，とも言われる。けれど実際に「片方の眉毛を，手を使わず，もう一方を動かさずに上げられるか？」というテストをしてみると，たしかにできない人の割合が，他の民族よりも高いんだそうだ。それだけ，顔の筋肉を動かすことに慣れていない，ということなのかもしれない。実際，顔っていうのは筋肉のカタマリみたいなもので，だからこそカメラで表情の一瞬を切り取ってみると，とてもその人とは思えない写りかたをしていたりという事態が起こる。

筆者はそういった話を聞いたり，カメラを持ったときの自身の体験から，“顔って不思議”と思っていたのだけれど，南伸坊氏はまた別の角度から同じように思っていたらしい。表情と造作のちがいとでも言おうか。目や鼻，口，眉と，パーツの数は同じなのに，どうしてこうもバリエーションが豊富なのか，というわけだ。前置きが長くなったが，顔のおもしろさに取りつかれ，研究を重ねてきた南氏の発表とも言えるのが，この『南伸坊の顔あそび』なのだ。

南氏が顔についての研究の成果を，11の項目にわけてわかりやすくレクチャーしてくれるという「面白レクチャー」，とり込んだ顔のデータや“平均顔”のパーツを移動させ，レイアウトの妙を楽しむ「表情メーカー」など，機能は大きくわけて三つ。自分の写真やイラストを素材にするためのソフト“顔面工房”もついており，パソコンならではの，デジタルな福笑いといった内容が中心になっている。気軽に楽しめる1本だ。

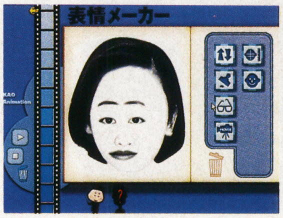


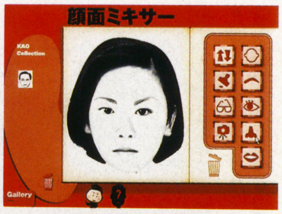
▶顔についての研究成果を項目別に語る南氏。おむすびに似てる



▲顔の基本的な造作は変えずにどれだけちがった顔を作りだせるかを楽しむという「変装コーナー」。取り込んだ素材も使える

▼自分でとり込んだ顔や“平均顔”のレイアウトを変える「表情メーカー」。パーツよりも配置？





▲さまざまな顔のパーツからちがう顔を作る「顔面ミキサー」。パーツひとつが変わるだけで，全体のイメージも大きく変わる

ロックオン！　まとめて倒せば高得点！

レイヤー・セクション

■ゲームバンク　■Windows95
■CD-ROM　■5,800円

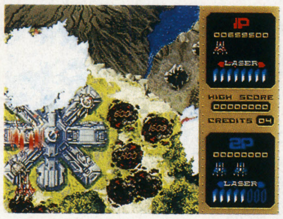
シューティング・ゲームのおもしろさを支える要素として欠かせないのが，爽快感。最近の，とくに人気となるようなシューティング・ゲームでは，ただやみくもに自機の火力を上げるのではなく，いかに敵を派手に撃破していけるか，というところにアイデアがそそぎ込まれているものが目立つようだ。この『レイヤー・セクション』は，もとはタイトーが出していた『レイフォース』というアーケードゲームで，やはり爽快に敵を倒すためのシステムが自機に用意されている。

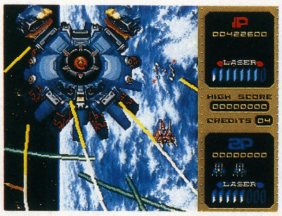
ロックオンレーザーと呼ばれる攻撃システムが，それにあたる。自機の前につねに表示されている照準で複数の敵をとらえ，通常のショットボタンとは別に用意されたボタンを押し，一度に最大8個の敵を撃破するのだ。このロックオンレーザーを使って敵を倒した場合，入ってくる得点は倍々で増えていく。つまり，一度にたくさんの敵をロックオンし，倒すことができればそれだけ高得点を狙えるというわけだ。ちなみに，すべての敵がロックオンの対象になるわけではない。画面奥，つまり自機より低い場所を飛ぶ敵にのみ，照準はロックオンしていくようになっている。当然，そうでない敵もたくさん登場するわけで，ロックオンすることばかりに気を取られていては，上達はのぞめない。バランスのよい攻撃が必要となるのだ。

画面写真の撮影にはサンプルのβ版をお借りしたのだが，このバージョンでは通常攻撃の連射が異様に速い。そのため初期状態でもなかなか強力な攻撃が可能になるのだが，製品版でもこのままなのだろうか？　シューティング・ゲームが好きなわりに，いっこうに上達の気配が見えてこない筆者としては，このままでもかまわないのだが（笑）。

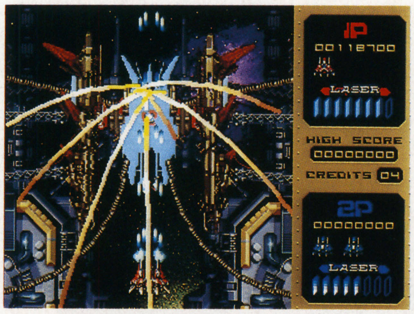
▲赤い敵を破壊するとパワーアップアイテムが登場する。通常攻撃は火力が上がり，同時にロックオンできる数が増えていく

▼ロックオンレーザーで敵を倒すと，このように得点が倍々で増えていく。爽快であると同時に高得点を狙う手段にもなる





▲最大で8本ものロックオンレーザーを撃てるようになる。これは2面のボスキャラ。自機を追尾してくるレーザーを撃つ



◀1面のボス。ロックオンレーザーを1点に集中して攻撃せよ！

『機動戦士ガンダム』のムービー部分をまとめた

MOBILE SUIT GUNDAM CG VISUAL COLLECTION

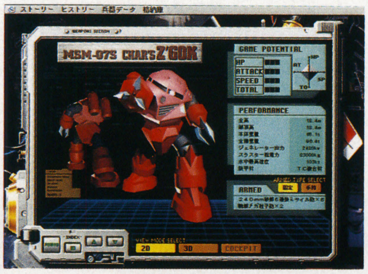
■バンダイ　■Windows3.1（Mac版もあり）
■CD-ROM　■6,800円

最初に放映されたのが，たしか筆者が小学校4年生のときだったと記憶しているから，それにまちがいがなければ，今から18年も前の番組なのだ，「機動戦士ガンダム」は。以来，いまだにシリーズ作品がビデオで新しくリリースされつづけていることを考えると，なんだかあらためてすごい作品だったのだなぁ，と思い知らされる。

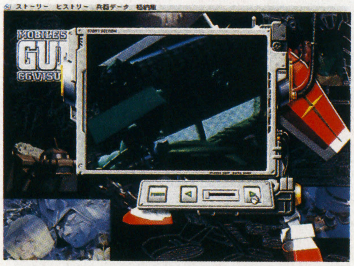
思えばパソコンに最初に触れたころ，ガンダムのコックピットから見たような画面のシューティング・ゲームを作ってみたいと，友達と話し合っていたのだが，それとまったく同様のものがプレイステーションで発売されたときには驚いた。似たようなこと考えてた人って，やっぱりいたのね。

ここで紹介するこの『MOBILE SUIT GUNDAM CG VISUAL COLLECTION』は，そのプレイステーション用ゲーム『機動戦士ガンダム』に収録されていたムービーを中心に，さまざまな素材を集めたデータベース・ソフトだ。オリジナルのストーリーにあわせ，ポリゴンで再現されたムービーを楽しむことができる「ストーリー」，プレイステーション用に作成したデータをもとに，モビルスーツを紹介した「兵器データ」，イラストや絵コンテなどを収録した「格納庫」といったメニューが用意されている。

最新のCGで「機動戦士ガンダム」の世界を再構成したもの，それがこの作品なのだ。



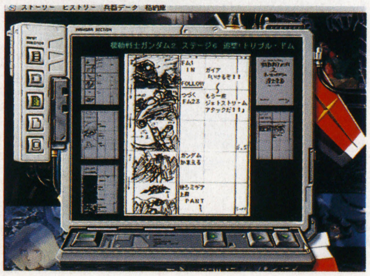
◀ゲーム中のポリゴン・データをもとにモビルスーツの詳細が紹介されている「兵器データ」



▲ポリゴンでアニメの名場面を再現した「ストーリー」。カッコいいのだ

▶年表によって一年戦争の流れを，ハイパーテキストでそこに登場する用語を解説する「ヒストリー」

▶「格納庫」では，イラストや絵コンテなどを，1枚絵のCGとして閲覧することができる



© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1997

小説・OVAにもない新たなバイストン・ウェルの物語を描くSLG

バイストン・ウェル戦記 ガーゼィの翼

■VIC TOKAI／ハミングバードソフト　■SLG　■9,800円（税別）　■発売中
■WIN95専用，Pentium100MHz以上，RAM16Mバイト以上

富野由悠季がライフワークとして描きつづけるバイストン・ウェルの物語がSLGになった。小説・OVAをベースにしたひと味ちがう「ガーゼィの翼」を堪能しよう。

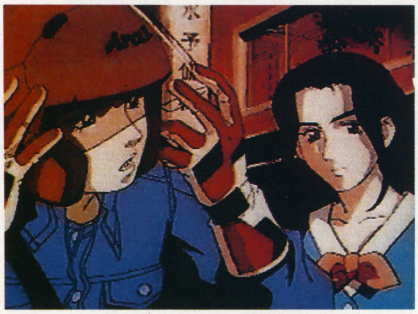
（文／曳地哲司）

再び光臨した聖戦士の活躍はいかに？

富野由悠季氏が情熱をもって描きつづける，ライフワークとも言える作品をご存じだろうか？　それは，地上と海の狭間に存在する異世界“バイストン・ウェル”を舞台とした物語で，アニメ「聖戦士ダンバイン」などで描かれたものがそうである。氏の最新作にあたる「ガーゼイの翼」は，ロボットの概念を廃し，人間を主体としたプリミティブな物語へとスタイルを変え“バイストン・ウェル”の世界を描いている。本作は，その壮大なストーリーをベースしたSLGだ。

物語は主人公のクリスが，突如バイストン・ウェルへと飛ばされてしまうところからはじまる。その世界の住人に助けられたクリスは，伝説の聖戦士“ガーゼィの翼”として崇（あが）められ，戦乱の渦に巻き込まれていく。

本編は，会話で情報を集めるアドベンチャー・パートとタクティカルSLG風の戦闘の2パートを交互にくり返すシステムで，どちらかといえばストーリーの合間に戦闘があるAVGというカンジ。そのため，硬派なSLGを求める人にとっては難易度は低めである。しかし根底のストーリーはしっかりしているし，会話の受け答えや戦闘の結果で変わるマルチ・エンディングによってプレイに幅を持たせているので，ヘビー・ユーザーでも十分に楽しめる内容になっている。ただ，ちょっと気になったのが，登場人物の感情の変化の過程をはっきり見せていないこと。ゆえに，仲間のクリスに対する心情の変化が見えず歯がゆい感じがするのだ。とは言え「遊べる」ゲームであることはまちがいないので，興味のある人は一度プレイしてほしい。できれば原作の小説かOVAで予備知識をつけるといいだろう。

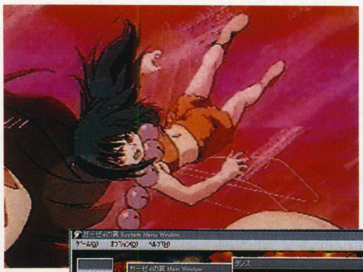


▲クリスとガールフレンドの留美子の2ショット。このあとクリスは異世界へ飛ばされてしまう……

オーラロードが

開かれた

▲人々と会話して情報を集めるのは基本中の基本。場合によっては選択肢がでてくることも



◀クリスと一緒に飛ばされた妖精ファラン・ファ

▶問題児の彼女のまわりにトラブルはつきもの

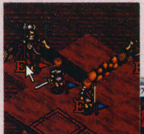
クリアへのワンポイント・アドバイス

戦闘は，まず攻撃側が先制攻撃し，そのあと防御側が反撃可能な状態（攻撃可能な距離に存在し，ユニットが全滅していない状態）ならば反撃を行なうという手順で進められる。ゆえに，能力の高い敵に接近攻撃を挑むのはナンセンス！　まず弓などの間接攻撃で相手を弱らせてから直接攻撃を加えるのが理想的な戦術だ。また，敵の親玉を狙って攻撃するのもいい。なぜなら，親玉が倒された時点で戦闘が終了となるため，被害を最小限に食い止められるからだ。

◀親玉を倒した時点で，ミッション・クリアとなるのだ

ミッションコンプリート!!

有利に戦え！



▶まず弓で攻撃し，弱ったところへ接近戦でトドメを刺そう!!

13ページ大特集

アーケード・ゲーム春の祭典

AOU1997 レポート
アミューズメント・エキスポ

発売直後の新作から未発表の隠し玉まで，さまざまなアーケード・ゲームが展示される「AOUアミューズメント・エキスポ（通称・AOUショー）」が2月19〜20日に幕張メッセで開催された。その模様をはじめ，注目の新作を紹介していこう。（文／山中直樹）

新ボード多数発表！

今回のショーは，両日ともに一般客の入場が可能ということもあって，例年以上の混雑ぶりを記録。なかでも『ヴァンパイア セイヴァー』『鉄拳3』『Gダライアス』などに人気が集中していた。

そして，印象的だったのは，新ボードの展示が多かったこと。とくに，SNKの64ビットボード，および対応ソフト第1弾『サムライスピリッツ・ネオジオ64（仮）』の発表は，じつに衝撃的だった。上映されたビデオには，ゲームの制作風景や開発中の画面（ポリゴンのナコルル！）が収録されていたのだ。

コナミは，昨年夏に発表した新ボード「COBRA」の新作『レーシングJAM（仮）』をビデオ上映。実写と見まちがうほど（誇張抜き）のデキに来場者は圧倒されていた。

タイトーも，秒間100万ポリゴンが表示可能なボード「ウルフ」を展示。ほかに例を見ない低価格で発売していくとのこと。対応ソフト第1弾が『サイキックフォース2（仮）』だけに，幸先（さいさき）のいいスタートを切れそうだ。

ポリゴン『侍魂』

◀新ハードで発売される『サムライスピリッツ』の開発中画面。キャラクターのモデリングはそれほど違和感がないので，完成が楽しみ

▼イメージ映像やCG画面だけでなく，新キャラクターとおぼしきイラストも上映された。内側に巻いた横髪は最近の主流なのか？

▲アタリのポリゴン対戦格闘『MACE the Dark Age』。映像は秒間60コマで表示されていた

▲コナミの「COBRA」は，とにかくスゴイのひとこと。なかでも，『レーシングJAM（仮）』のデモは，イメージ映像とカンちがいする人があとを絶たないほど

▶カネコの「ノバシステム」もポリゴン用のサブボードを展示。対応ソフト第1弾はレースゲームになるようだ

おまけ

▲プリント・マシンは今回も多数あった。写真は「たまごっち」のフレームが起用された『プリント倶楽部』の新作

◀ナムコのブースには自転車をこいで宙返りする珍作も

AOUショー'97 出展作品レポート

それでは，AOUショーでプレイヤーの注目を集めていた作品をピックアップして紹介しよう。ショーに行けなかった読者は，ここで新作をチェックすべし。

Pick up 1 ストリートファイターシリーズ最新作!!

ストリートファイターIII

■カプコン　■好評稼働中

（文／加藤義文）

新システムを把握しよう

・ハイジャンプ

↓要素へ入れ，直後に↑要素……と入力すると，通常より高く，長いジャンプができる。遠くから攻めるときや，相手から離れるときに利用できそうな技だ。

・リープアタック

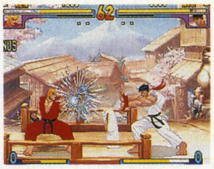
↓↓＋ⓅorⓀ……と入力すると，小さくジャンプをして下方へと攻撃する。この技は，しゃがみガード不可能なのが特徴。奇襲としてなら十分使っていけそう。

・クイックスタンディング

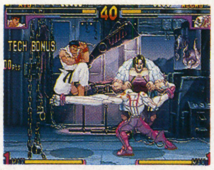
吹き飛ばされたら着地の瞬間に↓……と入力すると，ダウンした瞬間に後方へ小さく回転しながら跳ね，体勢を立て直す。いわゆるダウン回避技。

・ブロッキング

攻撃を受ける瞬間に，特定方向にレバーを入力すると，相手の攻撃をブロック後，こちらが先に動けるようになる。上段は→，下段は↓へ入力することで成立。



▶ブロッキング後は，先制攻撃を仕掛けることができるが，タイミングが非常にシビアなため，毎回狙っていくのはむずかしい



◀空中ブロッキングのときにレバーを↓へ入力すると，ブロック後に前方へ，→へ入力するとブロック後に後方へ跳ねるのがポイント

孤高の求道者 リュウ

『ストリートファイター』全シリーズをとおして，スタンダードなキャラクターという役どころで出演しているリュウ。本作でも波動拳，昇龍拳，竜巻旋風脚と，おなじみの三つの必殺技に，新必殺技である上段足刀蹴りをくわえ，新たなライバルたちとの闘いをくり広げる。今回も強いのかな？

◀「跳ばせて落とす」キャラの代表格。本作ではどこまで通用するのだろうか

必殺技

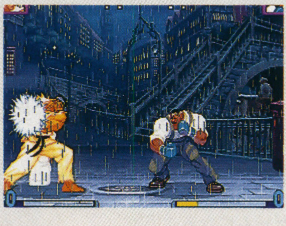
波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
上段足刀蹴り	←↙↓↘→＋Ⓚ

▲新技の上段足刀蹴りは，強の基本技（ここでは立ち強Ⓟ）にキャンセルをかければ連続技として成立する。ガードされてもスキはほとんどないぞ

スーパーアーツ

Ⅰ真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
Ⅱ真昇龍拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
Ⅲ電刃波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

男はだまって真空波動拳と言いたいところだが，真昇龍拳の高い攻撃力も捨てがたい。電刃波動拳は使いこなせれば……。



◀電刃波動拳はガード不能技。限界までタメれば一発で相手を気絶させることも可能だ

＊コマンドはすべて自分が右向きのときのもの

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

拳闘紳士 ダッドリー

「拳闘紳士」の異名どおり，ボクシングの技術を使って相手をたたきふせる。ボクサーらしいフットワークと，破壊力のあるパンチを使って，相手をイッキに追いつめるのが基本。これまでシリーズに出演したボクサーたちとちがい，タメ系のコマンドがないのも異色だ。

◀対空技や突進技を使いこなせば，それなりに強いキャラになれそうだが……

必殺技

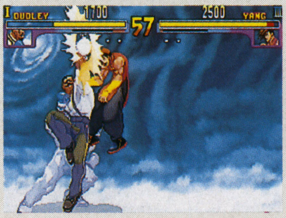
ジェットアッパー	→↓↘+Ⓟ
マシンガンブロー	←↙↓↘→+Ⓟ
ダッキングストレート	←↙↓↘→+Ⓚ後Ⓟ
ダッキングアッパー	←↙↓↘→+Ⓚ後Ⓚ
クロスカウンター	→↘↓↙←+Ⓟ

◀飛び道具や足払いには弱いものの、高い位置の攻撃に対して威力を発揮するクロスカウンター

スーパーアーツ

Ⅰロケットアッパー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅱローリングサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ連打
Ⅲコークスクリューブロー	↓↘→↓↘→+Ⓟ

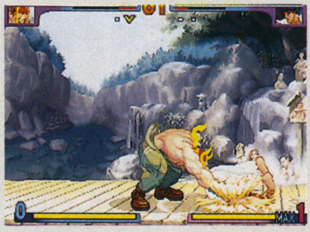
ゲージを三つタメることができるうえに，破壊力もそこそこあるコークスクリューブローがオススメと思われるが……？



◀ロケットアッパーは対空技として威力を発揮するが、攻撃力がほかの二つにくらべて低いのが難

パワーエイジ アレックス

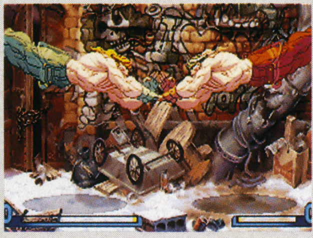
主人公＝スタンダードキャラ，という図式をみごとにブチ破り，接近戦を得意とするパワーファイターとして登場したアレックス。地上での必殺投げはもちろんのこと，空中での必殺投げや，強力な打撃技など，投げキャラが好きなプレイヤーにはたまらない要素が盛り込まれているぞ。



◀必殺投げのコマンドが→↘↓↙←+Ⓟ、というお手軽さ。破壊力もバツグンだ！

必殺技

フラッシュチョップ	↓↘→+Ⓟ
パワーボム	→↘↓↙←+Ⓟ
エアニースマッシュ	→↓↘+Ⓚ
エアスタンピート	↓タメ↑+Ⓚ

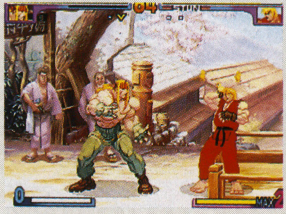


◀上記のコマンドのほかにも、↓+強Ⓟで特殊技のフライングクロスチョップがだせるのだ

スーパーアーツ

Ⅰハイパーボム	レバー1回転+Ⓟ
Ⅱブーメランレイド	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅲスタンガンヘッドバッド	↓↘→↓↘→+Ⓟ

ハイパーボムは超強力な投げ技。しかもコマンドはレバー1回転+Ⓟなので，従来のスクリューコマンド感覚で使用できる。



◀スタンガンヘッドバッド→フラッシュチョップ→パワーボムの連続技は簡単かつ強力だ！

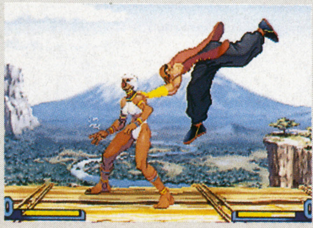
若き双龍 ユン&ヤン

プレイヤー・セレクト時にパンチボタンを押すとユン，キックボタンを押すとヤンが選択できる。キャラ性能に差はないので，好みで選ぼう。飛び道具こそ持っていないが，コマンドに複雑なものがないため，初心者でも簡単にあつかえそうなキャラだ。ということは，上級者なら……？

◀波動拳コマンドさえ知っていれば、対空技も突進技も使えるお手軽キャラだ

必殺技

虎撲子(こぼくし)	↓↙←+Ⓟ
絶招歩法(ぜっしょうほほう)	↓↘→+Ⓟ
穿弓腿(せんきゅうたい)	↓↘→+Ⓚ
前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ

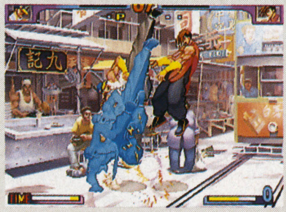


◀前方転身は相手の反対側へまわり込む技。ここから連続技や投げなどをキメることができる

スーパーアーツ

Ⅰ転身穿弓腿(てんしんせんきゅうたい)	↓↘→↓↘→+Ⓚ
Ⅱ槍雷連撃(そうらいれんげき)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅲ幻影陣(げんえいじん)	↓↘→↓↘→+Ⓟ

幻影陣だけは，ほかの二つと多少毛色がちがう。言うなれば『ZERO2』のオリジナルコンボと似た性質を持った技なのだ。



◀幻影陣もやはり『ZERO2』のように、相手を空中に浮かせてからたたき込むのがベスト？

炎の昇龍 ケン

リュウの永遠のライバルであるケン。波動拳，昇龍拳，竜巻旋風脚と，必殺技が三つしかないが，多彩な足技は特殊技として健在だ。リュウ同様，攻防にバランスの取れたキャラなので，これまでのシリーズでケンを使っていたプレイヤーなら，問題なく使いこなすことができるだろう。

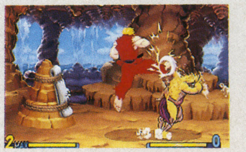
◀しゃがみガード不可の足技は健在。リープアタックに頼るまでもない!?

必殺技

波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ

◀あいかわらずハデな強・昇龍拳。きちんと3発当たるようになっているし，威力もそこそこあるのだ

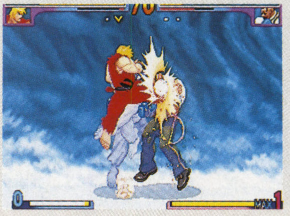
▶竜巻旋風脚もリュウとちがい，多段ヒットするようになっている。連続技に組み込むといいだろう



スーパーアーツ

Ⅰ昇龍裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅱ神龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ連打
Ⅲ疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→+Ⓚ

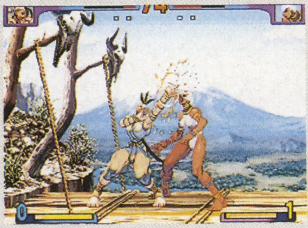
これまでのシリーズでおなじみの昇龍裂破と神龍拳は本作にも登場。新技の疾風迅雷脚については下の写真を参照のこと。



◀初お目見えの疾風迅雷脚は，足だけで相手を乱打する。昇龍裂破や神龍拳におとらずハデな技だ

高校生忍者 いぶき

女子高生シリーズ第2弾（ウソ）。今回登場するキャラクターのなかで，もっとも必殺技が多い。通常の動きがすばやく，飛び道具や突進系の必殺技，はては接近戦用の必殺技も持っているので，その強さはなかなかのもの。プレイヤーによっては手がつけられなくなりそうな予感のするキャラだ。



◀チェーンコンボのつながりかたも，ほかのキャラにくらべてはるかに多い

必殺技

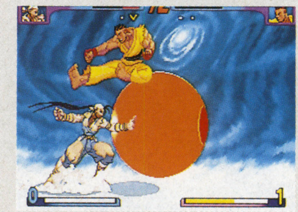
苦無(くない)	空中で↓↘→+Ⓟ
雷打(らいだ)	→↘↓↙←+Ⓟ
首折り(くびおり)	↓↘→+Ⓚ
風斬り(かざきり)	→↓↘+Ⓚ
旋(つむじ)	↓↙←+Ⓚ後Ⓚ
飛燕(ひえん)	←↓↙+Ⓚ

必殺技が多いだけに攻撃パターンも多彩。簡単につながるチェーンコンボも豊富で，必殺技に頼らずともかなり闘うことができそうだ。ただ，無敵技が用意されてないのがツライといえばツライが……。

スーパーアーツ

Ⅰ霞朱雀(かすみすざく)	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ連打
Ⅱ鎧通し(よろいどおし)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅲ破心衝(はしんしょう)	↓↘→↓↘→+Ⓟ

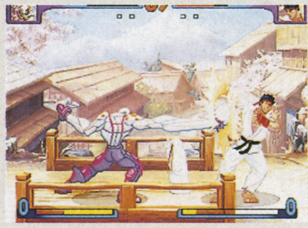
オススメは鎧通し。密接時にキメたときの攻撃力が，全スーパーアーツのなかでもトップクラスなのがポイントだ。



◀鎧通しは『ZERO』春麗の気功掌みたいな使いかたもできるが，この場合ダメージが低くなる

バイオサイバー ネクロ

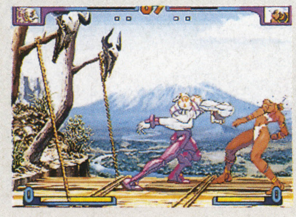
長く伸びる手足で遠距離戦を得意とするキャラ。いわば『ストⅡ』シリーズのダルシムといったところか。ダルシムとの決定的なちがいは，飛び道具ではなく，伸びた手足を使った必殺技を主体に攻め込むこと。多少離れたところからでも，しゃがみガード不能攻撃を仕掛けられるのが魅力だ。



◀長い手足で相手を近寄らせないように闘おう。まずは基本技を覚えるのだ

必殺技

電磁ブラスト	→↓↘+Ⓟ連打
トルネイドフック	←↙↓↘→+Ⓟ
フライングバイパー	↓↙←+Ⓟ
スネークファング	←↙↓↘→+Ⓚ
ライジングコブラ	↓↙←+Ⓚ

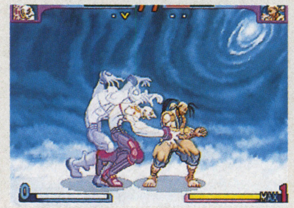


◀強・トルネイドフックのあとは，攻撃判定の出現の早い技であれば連続ヒットする

スーパーアーツ

Ⅰ超電磁ストーム	↓↘→↓↘→+Ⓟ連打
Ⅱスラムダンス	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅲエレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→+Ⓟ

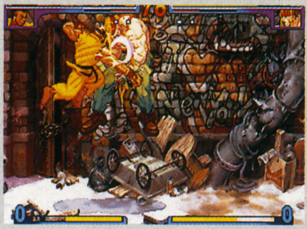
Ⓟボタン連打で攻撃回数の増える超電磁ストームか，必殺投げのスラムダンスか，立ちガード不可のエレクトリックスネークか？



◀攻撃力を重視するなら，必殺投げのスラムダンス。投げ間合いもそこそこ広いので，使い勝手がいい

熱風キッド ショーン

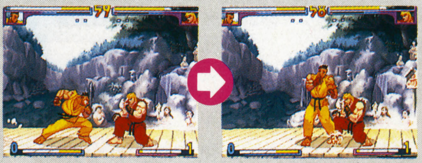
一見するとリュウ&ケン・タイプといったカンジだが，戦法はだいぶ異なる。飛び道具がないかわりにトリッキーな必殺技を持っているので，それを駆使して闘おう。リュウ&ケンに飽きてしまった人や，腕に自信のあるプレイヤーにオススメしたい。基本性能は悪くないぞ。



◀必殺技の使いかたが勝負のカギ？　いろんな意味でおもしろそうなキャラだ

必殺技

ショーンタックル	←↙↓↘→+Ⓟ押しっぱなし
ドラゴンスマッシュ	→↓↘+Ⓟ
トルネード	↓↙←+Ⓚ
リュウビキャク	↓↘→+Ⓚ

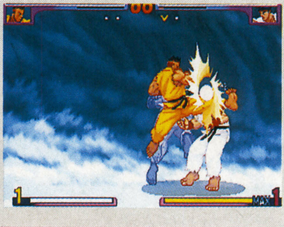


▲ショーンタックルは，ボタンを押しっぱなしにしていると相手にタックルするが，すぐにボタンを離すと一定距離走ってストップする

スーパーアーツ

Ⅰハドウバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅱショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ連打
Ⅲハイパートルネード	↓↘→↓↘→+Ⓚ

飛び道具のないショーンにとって，ハドウバーストはけっこう貴重かも。ゲージを三つまでタメられるので，連発が可能だ。



◀気絶値が意外と高いハイパートルネードも強力。連続技に組み込めるようになれば心強い

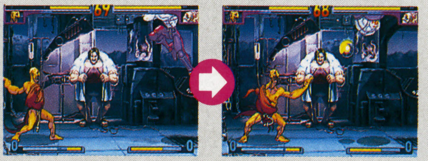
仙術の怪老 オロ

個性的なキャラクターがそろっている『ストIII』のなかでも，とくに異彩を放つキャラ。タメることで飛び道具や対空技がだせるので，複雑なコマンドが苦手という人にオススメだ。あまりの強さのために片腕を封印しているという設定だが，実際はどのくらい強いのだろうか……？

◀タメにこだわらず，ほかのコマンド技も使えば，闘いの幅が広がるだろう

必殺技

日輪掌(にちりんしょう)	←タメ→+Ⓟ
鬼ヤンマ	↓タメ↑+Ⓟ
仁王力(におうりき)	→↘↓↙←+Ⓚ
人柱渡り	↓↘→+Ⓚ(空中でも可)

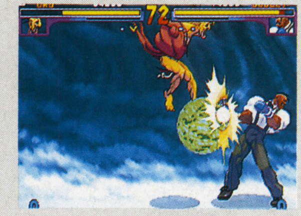


▲日輪掌は，弱中強で弾の軌道が変わる。弱は横へ飛ぶが，中や強は斜めに飛んでいくのだ。おもに相手のジャンプを封じるときに使おう

スーパーアーツ

Ⅰ鬼神力(きしんりき)	↓↘→↓↘→+Ⓟ後相手の近くでⓅ
Ⅱ夜行魂(やぎょうだま)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
Ⅲ天狗石(てんぐいし)	↓↘→↓↘→+Ⓟ

オロのスーパーアーツはどれもクセのあるものばかり。使いやすそうなのは天狗石か？　鬼神力は相手が逃げると……。



◀夜行魂がらみで連続技を狙うのもいいが，これは明らかに上級者向け。練習あるのみだ

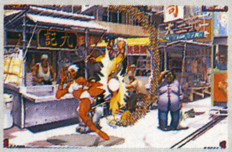
大地の戦士 エレナ

ネクロにはおよばないものの，長いリーチが主力武器となる。必殺技の数は三つと少ないが，対空技あり，長距離突進技ありと，十分闘える技がそろっているので，持ち前の機動性と合わせて，テクニカルな闘いが展開できそう。体力の回復できるスーパーアーツにも注目。

◀地上戦で相手を制し，跳ばせて落とす。これができるようになれば……

必殺技

スクラッチホイール	→↓↘+Ⓚ
ライノホーン	←↙↓↘→+Ⓚ
マレットスマッシュ	→↘↓↙←+Ⓟ



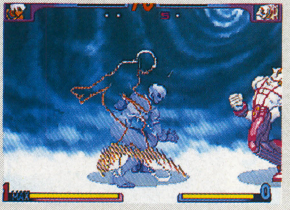
◀スクラッチホイールは対空技。跳び込んできた相手はこれを使って確実に迎撃していこう

▶強・ライノホーンなら，画面の端から端まで届く。瞬時に相手に接近することも不可能ではない

スーパーアーツ

Ⅰスピニングビート	↓↘→↓↘→+Ⓚ
Ⅱブレイブダンス	↓↘→↓↘→+Ⓚ
Ⅲヒーリング	↓↘→↓↘→+Ⓟ

スピニングビートとブレイブダンスは連打系の技。ヒーリングは，『ストリートファイター』シリーズ初の体力回復技だ。



◀ヒーリングを使うと，少しだけだが自分の体力が回復する。キミには使いこなせるか？

Pick up 2 **新事実発覚!!**

ヴァンパイア セイヴァー
～ザ・ロード・オブ・ヴァンパイア～

■カプコン ■対戦格闘 ■発売日未定

（文／山中直樹）

歴史を振り返る

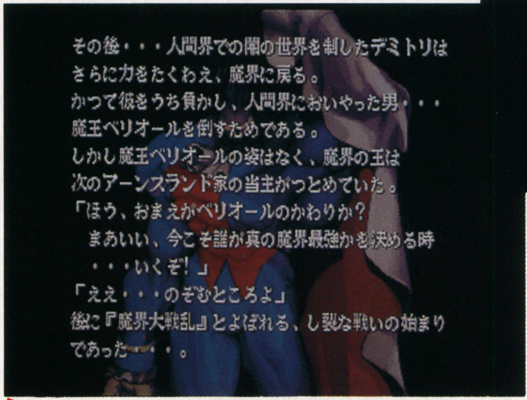
予期せぬAOUショーの出展に話題を呼んだ『セイヴァー』。今回は新キャラクターやシステムについての情報をお伝えする。

まずは，右のカコミをご覧いただきたい。これは前作の設定資料をもとに，同シリーズの世界背景をまとめたもの。

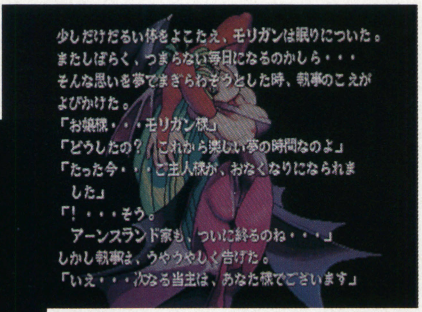
ここで気になるのが，ドーマ家の当主をつとめていた“ジェダ”という人物。パワーを吸収しすぎて消滅したと思われていたが，驚いたことに彼は『セイヴァー』で復活を遂げるのだ。そして，閉鎖空間「魔次元」に闇の住人（ダークストーカーズ）を召喚し，その「価値ある魂」を吸収しようとする。

ジェダが与えた選択は二つ。抵抗してその命を落とすか，彼と魂を同化させて「唯一絶対の救済」を受けるか――。ダークストーカーズは彼の野望を阻止し，退路なき闘いに終止符を打つことができるのか……というのが本作品のストーリーだ。

前作の結末（エンディング）では



◀こちらはデミトリのエンディング。彼と対峙しているのは，まちがいなくモリガンだろう



▲モリガンのエンディング。ベリオールの後継者に彼女が選ばれたことがわかる

冥王ジェダ復活!!

▶デミトリVSジェダという，まさに頂上対決。ジェダは，同シリーズで随一と言えるようなシブめのキャラクターで，それとは対照的（？）なバレッタと人気を二分していた

前作までの世界背景

魔界をおさめる三大貴族（アーンスランド家，ドーマ家，ヴォシュタル家）の支配体制は，ヴォシュタル家の当主・冥王ガルナンの死によってくずれさる。

⬇

ドーマ家は，当主を失ったヴォシュタル家と激しい勢力争いを展開する。一方，アーンスランド家の当主・帝王ベリオールはその争いを静観していた。オゾムとガルナンが束になってもかなわないほどの実力を持つという彼だが，帝王の座には執着していなかったようだ。

⬇

ドーマ家の当主・冥王ジェダは，魔界最強というベリオールを打破する力を得るために，禁を破り，魔界と人間界をむすんでいる「扉」を開く。そして，邪悪な魂をその体内に吸収するが，一度に多くの魂をとりこんだために自滅してしまう。

⬇

三大貴族の均衡がくずれたことにより，その支配下にあった一族が新たな支配者となるべく発起する。マキシモフ家の若き当主・デミトリもその1人で，かつてジェダが開いた「扉」から魔力を得て，ベリオールに闘いを挑む。しかし，ベリオールが「扉」のある空間を異次元に切り離したことで，その力が逆流し，デミトリは自分の居城ごと人間界に吹き飛ばされてしまう。そして，「扉」が消えたことで，人間界に多くの魔界生物が流出するようになった。

⬇

人間界に飛ばされたデミトリは，100年の月日を費やして力を蓄え，ベリオールとの決着をつけるべく魔界にもどる。しかし，ベリオールはすでに亡き者となっており，アーンスランド家の当主はモリガンが引き継いでいた。

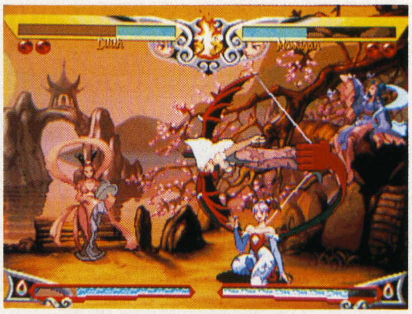
©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※記事内容とゲーム画面は開発中のものです。

二つの新システム

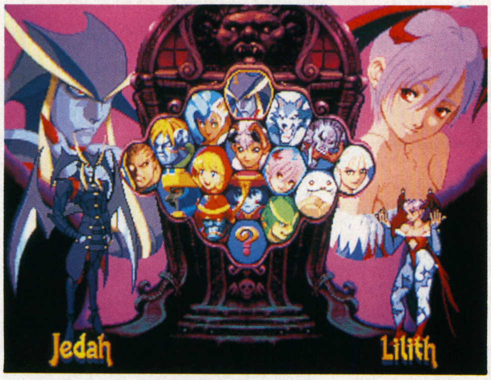
新キャラクターが判明したとなると，つぎに気になるのはシステムの内容だろう。AOUショーに出展されていたのは「開発進度56%」という，まだ未完成のもの。参考までに，プレイして気づいたことを挙げていこう。

まず目についたのが「ダークフォース」という全キャラ共通の技。これを使うと，一定時間にわたって，そのキャラクターの基本性能がアップしたり，援護キャラクターが出現したりする。ES技（ノーマル必殺技の強化版）やEX必殺技（特殊必殺技）との使いわけが重要となるだろう。

そして，目新しいのが「インパクトダメージシステム」という勝敗決定ルール。ひとことで言えば，KO時の演出（勝利ポーズなど）をカットしたもので，試合終了までに闘いのテンポが途切れないようにようにしている。ちなみに，画面上部のゲージは「残り体力」ではなく，「受けたダメージの累計」を表わすようになっているぞ。



▲モリガンのような服装をしているリリスだが，2人にどのようなつながりがあるのかは残念ながら不明。写真の技は，相手を弓矢の矢のように吹き飛ばしてダメージを与えるというもの

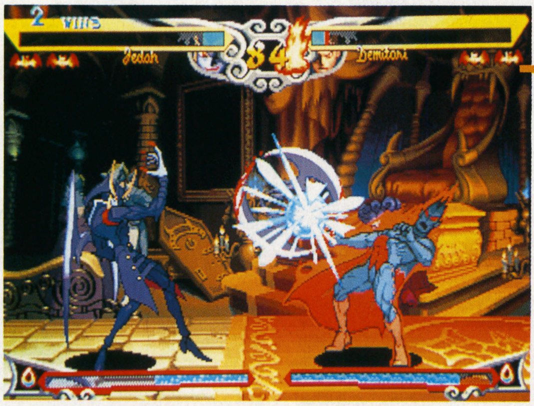


▶ジェダVSリリス。出展バージョンだと「?」のワクは何の役割もなかったが……

▲妖蟲・キュービィの急降下攻撃がレイレイにヒット！　見た目どおり空中動作が多彩なようだ

▶性格にひとクセありそうな美少女・バレッタと狼男・ガロンの，いわゆる「赤ずきんちゃん」対決

これが4人の新キャラだ!!

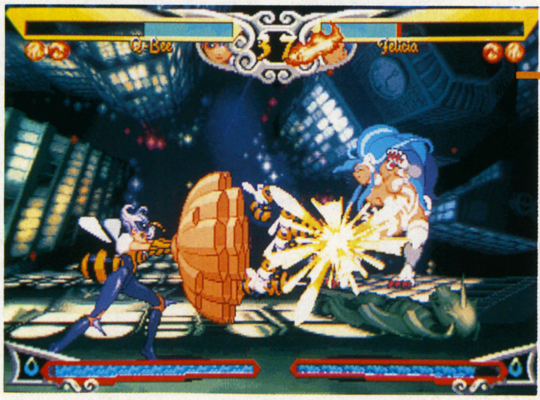


漆黒の救世主
ジェダ

◀三大魔界貴族の当主。身体の一部を武器に変化させて攻撃することができる

▶モリガンに似た服装をした少女。使う技もほとんど同じで，あのダークネスイリュージョンさえも会得しているが，それらの外見や性能は，モリガンのものとは多少異なる

欲望の迷い子
リリス



魂に群れなす妖蟲
キュービィ

◀人間と蜂の姿を合わせ持つモンスター。腰部の針や仲間の蜂で攻撃してくる

▶そのかよわき外見とは裏腹に，マシンガン，ミサイル，地雷といった兵器を隠し持つ，謎の多すぎる少女。写真のように，戦闘時だけ顔が凶悪になるのが印象深い

ラブリンハンター
バレッタ

Pick up 3 いよいよ登場!『鉄拳3』

■ナムコ　■対戦格闘　■3月登場予定　　（文／曳地哲司）

順調に行けば，そろそろゲーム・センターに登場するはずの『鉄拳3』。もうプレイした人もいるかもしれないが，まだ見たことがないという人のために，期待の新キャラクター4人の特徴と，前作のキャラクターがどう変わったのかについて解説していこう。余談だが、リンのステージ背景にはチョットした遊び心が隠されている。目を凝らしてじっくり観察してみるべし。

風間　仁／格闘スタイル：三島流喧嘩術 風間流護身術

一八と準の息子というだけあって両者の技をバランス良く持ちあわせている。"雷神拳"や"紫雲二段蹴り"がそのいい例で，前作でつちかった豊富なコンビネーションをそのまま流用できるのが強みだ。三島流の豪快かつ強力な攻めと，風間流の変幻自在な守りを駆使して相手をホンロウしよう。

▲一八&平八の持つ"超パチキ"をそのまま受け継いでいるぞ

▼いまは亡き準の得意技"霞蹴り"らしき蹴りも会得しているようだ

凌　暁雨／格闘スタイル：中国拳法

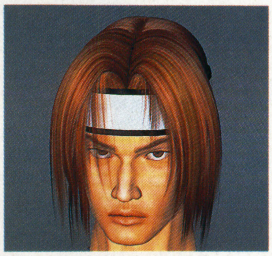
◀"鳳凰の構え"はフェイントや回避行動に使えるぞ

▲両手を振り，連続攻撃を放つ"前劈加横"。見た目にも美しい技だ

リンの技は特定の技から派生していくトリッキーなものが多く，相手にとって反応のしにくい攻めが期待できる。なかでも"鳳凰の構え"は，姿勢が低くなるのを利用して相手の上段攻撃を無効にしつつ，"前旋掃腿"や"騰空擺脚"などの派生技につなげられるので，反撃の糸口として重宝しそうだ。

花　郎／格闘スタイル：テコンドー

テコンドー使いのファランは，リーチのある脚技主体のキャラクターで，前作のペクを踏襲した技を多数持っている。最大の特徴は，右構えと左構えで使える技が異なる点。そのあたりの使いわけが非常におもしろそうだ。構えはコマンド入力で瞬時に切り替えられるので，連携やフェイントに組み込むといいだろう。



▲彼の特殊な技を紹介しよう。まず強烈な中段キックが相手にヒット!

▼距離が近ければ，そのまま相手のうしろに回り込むことができるのだ

エディゴルド／格闘スタイル：カポエラ

▶体のバネを活かした脚技"アウバチゥト"が炸裂

▲手をつく勢いを利用して，脚による強烈な打撃を放つのだ!

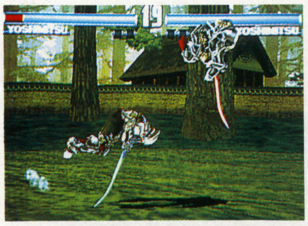
エディは，ブラジルを発祥の地とする，脚技を活かした格闘技＝カポエラを使うファイターだ。取材時は実際に動いている姿を確認できなかったものの，全身のバネを活かした独特のリズミカルな動きが期待できる。容貌はチョット恐めだが，クロウト好みのテクニカルなキャラとして人気を集めることだろう。

旧キャラもまだまだイケる！頂点をキワめるのはいったい誰だ!!

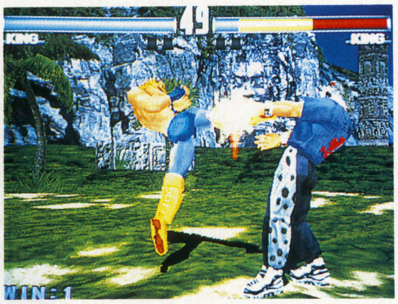
旧キャラの変更点は，従来の技に手が加えられたことと，新技が追加されたことの2点に集約される。技に変更が加わったのは，ダメージが軽減されたポールの“崩拳”や，グラフィック自体が描き直されたニーナの“ニールキック”が代表的。前者は技のキレなどはそのままで問題ないが，後者は相手に避けられやすくなったため戦法にも影響しそうだ。

一方，新技はコンビネーション&打撃技をはじめ，レイの“龍の構え”のように特定のポーズから派生していくもの，屈辱技としか思えない吉光の“地雷刃”のようなものまで多種多様。これらの使い道はいまのところ未知数だが，今後のプレイしだいで強力な武器となる可能性も大と言えよう。

最初のうちはどうしても新キャラに人気が集まりがちだが，旧キャラも前作以上にパワーアップしているので，『2』での愛用キャラを使いつづけるのもいい。



▲妙ちくりんな吉光の技“地雷刃”。この状態でダッシュやジャンプが可能



◀横移動から放つ新技“レッグラリアット”は破壊力満点！

◀▲ポールがライバル視する一八はもうこの世にはいない。一八の息子・仁はポールの新たなるライバルとなりうるのか？　それとも……

そのほかに出展されたナムコの新作2本を紹介

子育てクイズ マイエンジェル2

クイズに答えて子どもを育てるという斬新なアイデアでヒットした人気クイズゲームの第2弾が早くも登場する。今回から子どもが男の子と女の子の双子に変わり，新たなクイズ形式も追加された。好評だったイベント・モードも，前作以上に充実しているぞ。

▲クイズの内容も一新されている。前作を超える難問奇問にキミの頭脳は耐えられるか？

◀双子の運命はキミの腕（頭）にかかっているのだ

▶立派に成長した姿を見ると，とっても感激するよね

アルマジロレーシング

いままでにない新感覚のアニマル・レースゲームが登場。トラックボールを操作して自分の「アルマジロ」を走らせ，ゴールをめざす。通信機能を搭載しており，最大で4人まで同時にレースが行なえる。ゲーム基板にはシステム・スーパー22を使用。

▲歴代のエレメカを思わせるカラフルな筐体が目印だ。4人対戦でアツく盛り上がろう

▶コースは2種類から選ぶことができる

◀アルマジロの仕草がとってもカワイイのだ

▲操作が簡単なので，女の子にもオススメ。多人数でワイワイやるのもイイかもね

Pick up 4
ストリートファイターEX plus

■アリカ／カプコン　■アーケード　■発売日未定　（文／加藤義文）

『ストEX』のパワーアップ・バージョン見参！

今回のショーでとくにひかれたのがコレ。この『ストリートファイターEX plus (以下plus)』は，AOUショーのためのデモ作品……ということになっているが，プレイしてみたところ，いろいろな部分に「デモでは終わらない」と思わせるほどのスタッフのこだわりが感じられた。というのも，ステージの背景や配色が変化していたり，対戦においてのバランス面で，細かな調整がなされていたからなのだ。この『plus』，発売の予定はいまのところはないそうだが，ここまでできているのなら，ぜひ発売してほしいところである。

AOUショーでプレイていた人の大半は気に入っていたようだし，みんなの声がアリカに届けば発売決定！なんてことになるかもしれないぞ。

◀「AOU SHOW ONLY VER」のタイトル画面

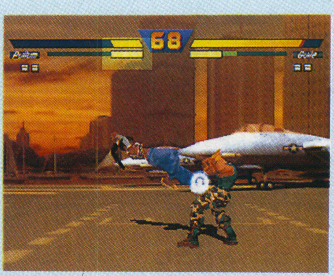
plus1　ベガ&ガルダが使えたぞ！

今回一番の目玉が，このベガ&ガルダの参戦。どちらも『ストEX』でプレイヤー・キャラとしての使用ができなかっただけに，これは大きな変更点だ。

問題は彼らの攻撃力だが，ボスとして登場したときとくらべると，かなり押さえられている。とはいえ，プレイヤー・キャラとしての性能は高く，対戦ではなかなかの強さを発揮していたぞ。ベガはCPUキャラ同様，プレイヤー・キャラでも㋖通常投げ(デススルー)のあとの追撃を入れることができた。ただ，ニープレスナイトメア→サイコキャノンの連続技は，タメ時間がうまくかみ合わず，今回は成功しなかった。残念。ガルダは，CPUより攻撃力・防御力が弱いながらも，CPU同様の連続技ができたりして，けっこう楽しい。しかも，新しいスーパーコンボも追加されていたのだ(『ストEX』ではひとつしかなかった)。

▲ガルダでプレイ。このキャラの必殺技はとにかく多段ヒットするものが多いので，キマるとすごく気持ちイイ。そこからさらにスーパーキャンセルだ

◀▼ベガ対リュウの1コマ。背景を見ると，『plus』側には虹がかかっているのがわかる。『ストEX』で降っていた雨がやんだからかな？

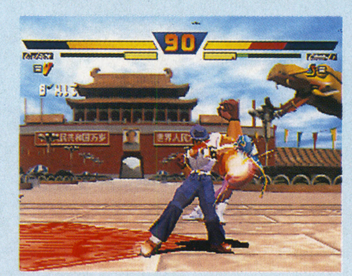


▶空中ドリル♤プルスはガードされると跳ね返るようになった

plus2　バランス調整もなされていたぞ

まず，スーパーコンボのゲージ増加に関するシステムが変わっていた。たとえば，最初に攻撃を当てると「FIRST ATTACK」ボーナスとして，ゲージがいつもより多く増加。最初の一撃で跳び込み攻撃がキマれば，そこからスーパーキャンセルがらみの連続技もキメることができるようになっているのだ。ほかにも，特定のキャラが行なえる「冥土行きコンボ」ができないようにと，ダメージ修正がかけられていたぞ。

なお，右の写真は両方とも『ストEX』のもの。『plus』ではないのであしからず。



◀C.ジャックの冥土行きコンボも不可能に！当然の結果か？

©CAPCOM Co.,LTD.1997
©ARIKA Co.,LTD.1997

Pick up 5 線路は私のもの

電車でGO!

■タイトー　■トレインシミュレータ　■3月中旬発売予定　（文／山中直樹）

シミュレータの老舗，起つ！

かつて『ミッドナイトランディング』や『トップランディング』を筆頭に，多くのフライト・シミュレータを発売してきたタイトーだが，今度のシミュレータは，電車の運転ができるという意外性の高いものだ。

プレイヤーは，電車の走行速度をうまく調整しながら，時刻表どおりに電車を停車させればいい。すると，そこまでの運転内容が採点され，成績に応じた制限時間が加算されていく。そして，制限時間がゼロになるとゲーム・オーバーというルールだ。

乗り物が電車なので，進行方向は完全に固定されているが，停車させる時間が時刻表と食いちがってはいけないし，停車位置が指定の場所からずれてしまうのもダメ。また，急ブレーキ（非常ブレーキ）をかけると乗客に迷惑をかけてしまい，やはり減点の対象となってしまう。見た目とは裏腹に，かなり精密なプレイが要求されるぞ。

なお，ペダル，マスコン（アクセル），ブレーキといった入力装置は，実物の電車にあるものを模している。さらに，筐体（きょうたい）のイスには振動装置が組み込まれており，おなじみの「ガタンガタン」という揺れを体感することができる。電車を運転しているという雰囲気がより明確に味わえるわけだ。

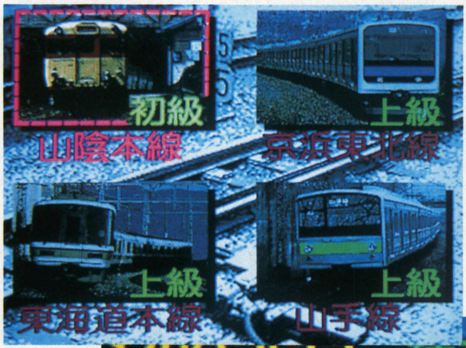
このゲームで走行できるコースは全部で4種類。初級コースの山陰本線（亀岡→京都／キハ58系）をはじめ，上級コースに山手線（内回り渋谷→東京／205系），京浜東北線（品川→横浜／209系），東海道本線（京都→大阪／221系）といった，JR線でも主要な路線が採用されている。

走行中の風景は，タイトー独自のCG技術「JCシステム」によって，現実のものを忠実に再現。単なる実写取り込みではなく，ポリゴンなどを駆使して，リアルさを追及しているのがポイントだ。

減速信号や踏切事故といったアクシデントが発生したり，ステージ間にはボーナス・ゲームをプレイできるなど，プレイヤーを飽きさせない工夫も随所に見られる。特定の場所で警笛（けいてき）を鳴らすと，ボーナスが得られるというフィーチャーもあるので，そのへんを探すのもおもしろいだろう。

▲山陰本線は，山に囲まれた景色が美しい。観光のつもりで運転してもいいだろう

▶運転できる車両は4種類。ただし，対向車線にほかの車種が登場することもあるぞ



▶これが『電車でGO！』の筐体。前方のメーターはダミーではなく，ちゃんと作動する

◀ショーで一番人気を集めていたのは，やはり山手線だった。この画面は恵比寿駅（ガーデンプレイス）近辺の風景か？

Pick up 6 AM1～3研の新作が勢ぞろい

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド/スカッドレースツイン/バーチャストライカー2

■セガ

（文／山中直樹）

対戦格闘がなくても盛況!

昔から積極的にレースゲームを発表しているセガは，『スカッドレース』のニュー・バージョンを展示。待望の続編『バーチャストライカー2』は開発度50%ながら，クオリティの高いものが展示されていた。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』も，ギャラリーの多さが印象的。AM3研の新作『トップスケーター』は，アクロバットによって加算されるポイントを競うのが斬新だった。

◀ベニーワイズの楽曲がBGMという『トップスケーター』

バーチャストライカー2

■サッカー　■今春発売予定

同ジャンルのゲームのなかでも屈指の完成度を誇り，発売から2年が経過しようという現在も稼働している『バーチャストライカー』の続編が発表された。開発はAM2研。

ゲームのシステムは，基本的に前作と同じだが，ダイレクトパスによるすばやい攻めが可能になっていたり，状況にあわせて選手全体の動きを，通常，攻撃型，守備型のいずれかに切り替えられるなど，新しいシステムが導入されている。

さらに，マザーボードが「モデル2」から「モデル3」にバトンタッチ。動画枚数が秒間30コマから60コマになり，選手の動きがより見やすくなっていたぞ。

▲選手の行動パターンを指定できるのが（画面下の両端に表示）特筆すべき変更点だろう

◀「モデル3」の採用で，選手の体格がより明確になった

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

■ガンシューティング　■発売日未定

ガンシューティングではめずらしく，ホラーを題材にしたもの。失踪事件が起きた遺伝子研究所に潜入し，せまりくるゾンビを撃退していくのだ。

プレイヤーの行動によって，以降のストーリーが自動的に決まるといったシステムが目新しい。マザーボードには多くの名作を生んだ「モデル2」を使用，飛び散る肉片や血しぶきなどがリアルに表現されている。開発はAM1研が担当。

◀チェンソーなどの武器を持ったゾンビもいるのだ

スカッドレースツイン

■レーシング　■今春発売予定

今年1月に発売された『スカッドレース』の通信対戦版が早くも登場。さらに，ゲームの内容も一部リニューアルされた。目立った変更点としては，ドリフトの制御がリアル指向になったことや，コンピュータ車の行動パターンが人間らしくなったことが挙げられる。また，初級コースが恒例のローリング・スタートになったり，車種選択時に車の長所が表示されたりなど，初心者への配慮が向上している点も見のがせない。

▲左の車の上に表示されている「2P」という文字に注目。通信対戦版であるなによりの証拠だ

Pick up 7 大型筐体の猛ラッシュ

ハングパイロット/オペレーションサンダーハリケーン

■コナミ

（文／山中直樹）

新発表のオンパレード

出展タイトルをショー当日まで未公開にしていることが多いコナミは，今回もいくつかの隠し玉を用意していた。

そのなかでも注目を集めていたのは，二つのモニターを使用した『ハングパイロット』と，まさにファン待望といった内容の『ときめきメモリアル～おしえて your heart』(とじこみ付録P.34参照)。そのほかにも，縦スクロール・シューティング『とべ！ポリスターズ』が，ハーフトップビューという視点の長所を活かした作品となっていた。

ビデオ上映では，新ハード「COBRA」を使用した対戦格闘ゲーム『PF573(仮)』の最新映像が公開され，同時に『レーシングJAM(仮)』という新作も発表された。前者の映像は対戦シーンが公開されるなど，完成版に近いものだったので，ゲーム・センターで見かける日もそう遠くないと思われる。

ハングパイロット

■フライトシミュレータ ■発売日未定

ハンググライダーによる飛行をシミュレートした新タイプの体感ゲーム。筐体のモニターが上下に二つならんでいて，前方と下方の景色を同時に見ることができる。

制限時間内にゴールをめざすというルールで，操作も方向転換＋速度調整と単純明快な内容になっている。

▲グラフィックも美しく，山の斜面をスレスレに飛んでいくのが非常に楽しい

オペレーションサンダーハリケーン

■ガンシューティング ■3月上旬発売予定

軍国主義同盟“ネオ枢軸軍”の野望を打ちくだくといったバイオレンスなストーリー，ブローバック（発射時の反動）ありのマシンガン，弾数無制限という撃ちまくり推奨のシステム，50インチの巨大なプロジェクター，スーパーウーハー搭載のものを含む3台のスピーカーによる迫力あるサウンドと，ハデさと爽快感を徹底的に追及したガンシューティングだ。

同社のガンシューティングは以前から発売されているが，『リーサルエンフォーサーズ』は拳銃，『ヘンリーエクスプローラーズ』はショットガン，本作品はマシンガンと，差別化されているのがおもしろいところ。

▲これが筐体。2人同時プレイが可能になっているぞ

▲最初のステージでは，敵軍のヘリと空中戦を行なう。敵機内から兵が攻撃してくることも

▶マシンガンで敵を一掃せよ！

ニンテンドウ　ロクジュウヨン

N64新聞

文責：八巻将之

大ニュース！ N64が3月14日から，なんと16,800円（税別）に値下げされることになったのだ。ソフトの値段も下がったし，迷っていた人も即買いでしょう。さて，今月はハドソン特集でお送りするぞ。

ファン待望！　N64に初の対戦格闘ゲーム登場！

デュアルヒーローズ

■発売日未定　■価格未定

N64初の対戦格闘ゲームとして注目されているハドソンの『デュアルヒーローズ』。

ヒーロー戦隊風のコスチュームがなんとも印象的だが，これは自らの戦闘能力を大幅にアップさせる彼ら専用の特殊戦闘スーツ。このスーツの着用により，常人をはるかに超える闘いが可能になるというわけだ。

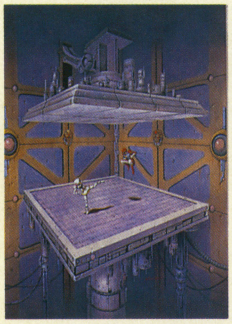
プレイヤーが使用できるのは，それぞれ異なる能力を持つ８人のキャラクター。基本ゲーム・システムなど詳細は不明だが右の画面写真のように「奥行き」の存在を感じさせるゲーム画面も公開されている。こうした要素も取り入れての立体的な戦闘が楽しめる作品となるのはまちがいないだろう。

変化に富んだバトル・ステージ（下のカコミ参照）など戦闘部分以外の演出についても気になるところ。対戦格闘ゲーム・ファンは今後の続報に期待しよう！

◀奥行きを感じさせるカメラ・アングル。完成版ではどうなる？

◀変化に富んだバトル・ステージ▶

さまざまなバトル・ステージが用意されているのも『デュアルヒーローズ』の特徴の一つ。なかには演出だけでなく，戦闘に影響をおよぼしそうなステージも……。どんな闘いが見られるのか，いまから楽しみ。



▲巨大プレス機。戦闘スーツを着てても，こんなところで闘いたくないっ！

◀水没のワナ。時間内に敵を倒せないと……

▲登場キャラクターの1人，ガイ。キャラクター・デザインは『ゼイラム』などの監督で知られる雨宮慶太氏だ

地球の平和は

オレたちにまかせろ！

ハドソン今後のラインナップ

『デュアルヒーローズ』以外では，以下の2タイトルが発売を予定されている。

まず一つめは『サッカー64（仮）』。ポリゴン使用の本格サッカー・ゲームで，高さや奥行きといった空間の表現に重点を置いた作品となるらしい。デフォルメされたキャラのオーバーアクションもウリの一つ。

もう一つは新日本プロレスの所属選手が実名で登場する『闘魂炎導～Brave Spirits～』。各選手の特徴が忠実に再現されているのはもちろんだが，とくに注目なのはニンテンドウ64ディスクドライブに対応予定で，随時，新しい選手や技の追加が行なえるというシステムだ。これは見のがせない！

サッカー64（仮）

■発売日未定　■価格未定

▲3Dスティックを使用しての爽快なプレイが楽しめそう。見やすいゲーム画面も○

闘魂炎導～Brave Spirits～

■発売日未定　■価格未定

▲登場選手は，すべて実名！ ニンテンドウ64ディスクドライブにも対応予定だ

©1997 HUDSON SOFT　©1997 新日本プロレス

サターン最前線

ゲーム業界の嵐，いまだ吹き止まず。今月は締め切り間ぎわになって飛び込んできた，チュンソフト参入&サターン版『バイオ』情報をお届けします。後半では，現在発行されている「セガフリークス」が，ひと目でわかるリストを掲載しているぞ。

◆ 担当：中村京子 ◆

News 1 チュンソフトのサターン参入が決定！ 第1弾はサウンドノベル『街』

「サウンドノベル」という新ジャンルを開拓した『弟切草』，それまでの家庭用RPGにはなかった緊張感と，自分自身の腕が成長していくことの楽しさを教えてくれた『トルネコの大冒険』──。いつも「新しい何か」を感じさせる作品群で，ゲームファンの注目度も高いチュンソフトが，2月24日，サターンに参入することを発表した。

気になるタイトルは，サウンドノベル第3弾となる『街』。渋谷の街を舞台に，複数の主人公たちがお互いに出会い，その結果，大きく変わっていく彼らの人生を描いたものだ。原作&監修は，『弟切草』の長坂秀佳氏によるもの。いくつの，どんなストーリー展開が用意されているのか，楽しみである。

また，ゲーム出演者の一般向けオーディションも行なわれる予定で，その際には，あの「プリント倶楽部」を利用するらしい。詳細は不明だが，非ゲーム層にも話題を呼び起こしそうな感じだ。

『街』

■チュンソフト　■サウンドノベル
■価格未定　■夏頃発売予定

News 2 サターン版『バイオ ハザード』の画面初公開！ 『2』の発売も決定!!

▶◀SS版の最新画面。グラフィックのクオリティはかなり高い。これを見るかぎり，大まかな部分はできあがっているようだ

▶発表会風景。岡本氏による，ここではまだ明かせない爆弾発言も……

バイオハザード

■カプコン　■AVG
■5,800円（予）　■夏頃発売予定

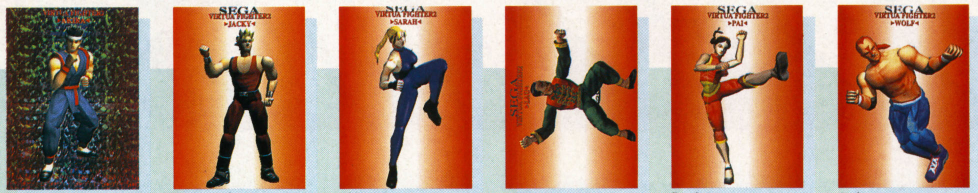
2月18日，カプコンが行なった「バイオ ハザード戦略発表会」にて，SS版『バイオ』の発売が夏に延びたことが発表された。ちょっと残念かもしれないが，そのぶん完成度の高いものが遊べると思えばよし，だ。そんなわけで今回は，会場で初公開されたSS版に関する情報を紹介しよう。

まずは，物語の伏線が増えたこと。その時点では意味がわからなくても，ゲームを進めるにしたがって解明されていく謎，しかも『1』をプレイしただけでは明かされないものが，PS版より多くなっているらしい。ということは……そう，SS版『2』の発売も決定したのだ。しかも『1』からそう遠くない日に遊べるかも，とのことなのでうれしいかぎりだ。

※画面は開発中のものです

収集のお供に！ 「セガ・フリークス」Vol.1&

Vol. 1



1.アキラ　2.ジャッキー　3.サラ　4.ラウ　5.パイ　6.ウルフ

7.ジェフリー　8.カゲ　9.シュン　10.リオン　11.バーチャ2・オール　12.トキオ

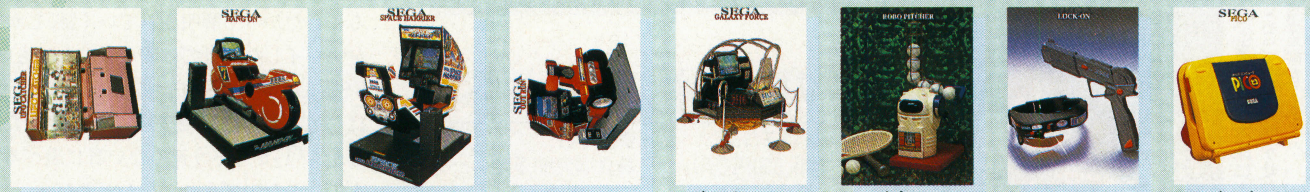
13.サンマン　14.ラクセル　15.ピッキー　16.ジェーン　17.グレイス　18.バン　19.ハニー　20.バイパーズ・オール

21.バーチャコップ2　22.ブルードラゴン　23.プロトタイプドラゴン　24.ドラゴンパピー　25.ドラゴンハッチ　26.ドラゴングライド　27.ドラゴンレッドウインド　28.ドラゴンアルマナイト

29.ドラゴンブリゲードウイング　30.ドラゴンスカイダート　31.ガーディアンドラゴン　32.ナイツ　33.ナイツ　34.エリオット　35.クラリス　36.ナイトピアン

37.リアラ　38.ワイズマン　39.ギルウイング　40.パフィー　41.ジャックル　42.SG-1000　43.セガマークIII　44.マスターシステム

45.SC-3000　46.メガドライブ　47.メガドライブ2　48.メガCD　49.スーパー32X　50.セガサターン　51.セガサターンHST-0014　52.ゲームギア



53.UFOキャッチャー　54.ハングオン　55.スペースハリアー　56.アウトラン　57.ギャラクシーフォース　58.ロボピッチャ　59.バーチャルシューティングロックオン　60.キッズコンピュータPICO

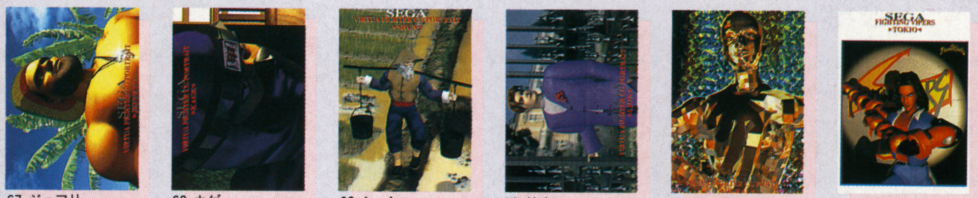
SEGA FREAKS

Vol.2完全リスト

Vol. 2

セガのありとあらゆるものをカード化する「セガフリークス」。現在発売されているVol.2までの全120枚を，写真つきで一挙に掲載してみたので，チェックに役立ててね。かなり懐かしいものもあったりして，歴史を感じるでしょ？

61.アキラ　62.ジャッキー　63.サラ　64.ラウ　65.パイ　66.ウルフ



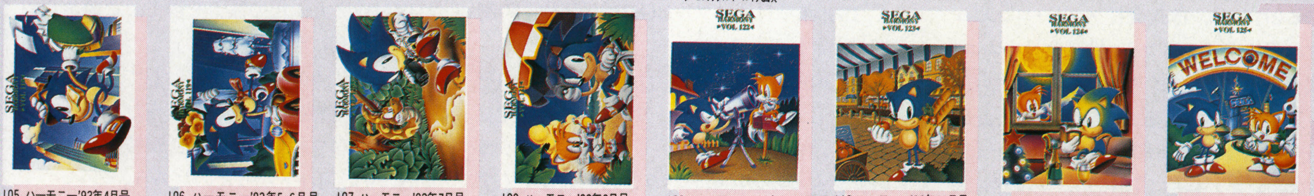
67.ジェフリー　68.カゲ　69.シュン　70.リオン　71.デュラル　72.トキオ

73.サンマン　74.ラクセル　75.ピッキー　76.ジェーン　77.グレイス　78.バン　79.ハニー　80.トンガラ・ド・ペパルーチョIII世

81.チェルシー　82.ジンジャー　83.ソルティア　84.プルンチョ　85.ル・ボン　86.パロパロ　87.シルバー　88.オネオン・ド・ペパルーチョ

89.ガールック・ド・ペパルーチョ」　90.横浜ジョイポリス　91.東京ジョイポリス　92.ハングオン　93.サファリレース　94.スペースハリアー3D　95.忍　96.アレックスキッド・カンペンケース

97.BMXトライアルアレックスキッド　98.アウトラン　99.ターボアウトラン　100.ゲームギア・スモークタイプ　101.アレックスキッド ゲームミラクルワールド大冒険　102.ハーモニー'93年1月号　103.ハーモニー'93年2月号　104.ハーモニー'93年3月号



105.ハーモニー'93年4月号　106.ハーモニー'93年5,6月号　107.ハーモニー'93年7月号　108.ハーモニー'93年8月号　109.ハーモニー'93年9,10月号　110.ハーモニー'93年11月号　111.ハーモニー'93年12月号　112.ハーモニー'94年1月号

113.ハーモニー'94年2,3月号　114.ハーモニー'94年4月号　115.ハーモニー'94年5,6月号　116.ハーモニー'95年2,3月号　117.ハーモニー'95年5,6月号　118.ハーモニー'95年9,10月号　119.ハーモニー'96年1月号　120.ハーモニー'96年5,6月号

先月はセガとバンダイの合併が業界中を震撼させていたが，今度はSCEとナムコが参加した新会社に注目が集まりそう。てなわけで今月はその話題をはじめ，両会社の新作2本を紹介するぞ。『バイオ２』の情報もあるので，そっちも見のがすなよ！

◆ 担当：曳地哲司 ◆

TVの中で飼える!?
電脳ペット登場

『がんばれ森川くん2号』

■SCE
■4,800円（予価）
■5月23日発売予定

森川君っていったい何者？

『がんばれ森川君2号』とは，PSが発売された'94年当初から存在していたタイトルで，名前ぐらいは知っている人もいるだろう。肝心のゲーム内容だが，PiT（PET in TVの略）と呼ばれるロボット型のペットをテレビの中で飼育するもので，ある意味，いま巷（ちまた）で話題の“たまごっち”に似ているかもしれない。ただ，たまごっちとちがって見た目には成長しない（変化はする）し，フンの始末をしなくてもいい。さらに言うなら死ぬこともない（なにせロボットだから）ので，こまめな世話がめんどうな人にはうってつけのゲームと言えるだろう。

なお，タイトルの「森川君2号」は，プロデューサーの山元哲治氏が，開発を担当した有限会社ムームーの社長・森川幸人氏の名前から名づけたそうだ。

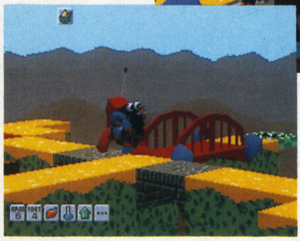
縁日のヒヨコよりはカシコイかも？

最初PiTは何もわからずに一連のアクションをやみくもに連発するだけである。しかも落ちてるフンにさわってみたり，爆弾に触れて黒コゲになるなど，かなり“おマヌケな状態”で，こちら側から指示を与えてやらなければまともに行動できないのだ。そうしたことのくりかえしで学習を重ねていくわけだが，毎回指示を与えるのは結構めんどうなもの。そこでオススメなのが，自習機能を利用する方法。ゲームに使われているAIは人間の脳とほぼ同じ原理を取り入れたカシコイものなので，自習機能をONにして丸1日も放っておけば，キミのピットが見ちがえるほど賢く成長しているというわけだ。もちろん，育てかたはコレだけではないので，いろいろ試行錯誤してキミだけのピットを育てよう。

▶名前を入力すると，それにあわせてタイトル画面も変化するゾ

▲物をさわるのは基本中の基本！　爆弾で痛い目をみることはあるが，それが良い経験になるのだ

▶ある程度賢くなると，仕掛けの利用も可能になる。まずはこいつを押して…



◀ブロックが動いたことで，橋を渡れるようになったぞ。良かったときにはホメてあげよう

◀PiTは何でも持ち帰ってコレクションするクセがあるのだ

ナムコ，SCE，ポリゴン・ピクチュアズ合同による新会社“D.P.S”が設立された

去る2月12日，株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント，株式会社ナムコ，株式会社ポリゴン・ピクチュアズの3社合同で，新会社の設立発表が行なわれた。正式な社名は「株式会社ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ／略称：D.P.S」。全世界に通用するデジタル映像の制作とそれらを手掛けるクリエイターの育成を中心とした会社で，会長に中村雅哉氏（現ナムコ社長），社長に河原敏文氏（現ポリゴン・ピクチュアズ社長），そして副社長に丸山茂雄氏（現SCE副社長）がそれぞれ就任。最初の業務として，1999年を目標にフルCGの劇場用映画の制作が決定している。

会見の中では河原氏が，D.P.S設立の理由をこう話している。「映画「ターミネーター2」を境に，いままで同等だった日本とアメリカのデジタル映像技術のバランスが大きくくずれました。いまや世界をリードする圧倒的なハリウッドの技術に対抗するだけの力は現在の日本にはないのです。だからこそ早急にデジタル映像を専門にあつかうスタジオと人材をそろえ，ハリウッドに対抗しうるコンテンツを作り上げなければならなかった。そこで，中村氏と丸山氏の協力を得て，このスタジオの設立に至ったのです」。

アメリカの映像産業に対して，河原氏は強い危機感を抱いていたようだ。それに呼応した形で中村，丸山両氏が賛同し，D.P.S設立の運びとなったのだろう。

なお会見の質問に，いま注目の「セガ・バンダイ」に関するものもあったのだが，河原氏いわく「ウチは良い企画ならばセガ・バンダイさんの依頼でも受けますよ」とのコメントが飛びだすなど，新会社への自信がその言動にも表われていたゾ。

隠れるアクションが斬新な
ガン・シューティングの決定版！

『タイムクライシス+ガンコン』

■ナムコ
■価格未定
■97年発売予定

従来のガン・シューティングでは表現できなかった“相手の攻撃を物かげに隠れてかわす”アクションを取り入れたアーケード版。そのゲーム性をくずすことなく移植に成功したのが，この作品だ。

PS版に収録されたゲーム・モードは全部で3種類。まず，業務用を再現したアーケード・モードは，ストーリーから敵の多彩な動きまで忠実に再現。もちろん物かげに隠れるのも実行できるゾ。二つめはタイムアタック・モード。1ステージをクリアするまでの時間を競うもので，任意のステージを選んでプレイ可能。友人と記録を競いあうのに適したモードと言えるだろう。最後にPSオリジナルのスペシャル・モードは，新シナリオを取り入れたほか，プレイ状況によって進むステージが変化する“BRCシステム”を採用。プレイの良し悪しをCPUが判定してステージが分岐するため，判定レベルによって変化するエンディングが特徴だ。

ちなみに，本作はソフトに銃型専用コントローラ「ガンコン」がついたセットで販売される。ガンコンは業務用クラスの精度を誇っているということなので，アーケード並の爽快なプレイが楽しめそうだ。期待しよう。

飛びかう弾を華麗に避けろ!!

▲プレイヤーのアクションによって敵の出現位置や攻撃パターンもさまざまに変化する。ガンコンの精度を最大限に活かし，殺られる前に撃て！

▲矢のようなはげしい攻撃はいったん物かげに隠れてやり過ごす。クリアをめざすならば，マスターしなければならないテクニックだ！

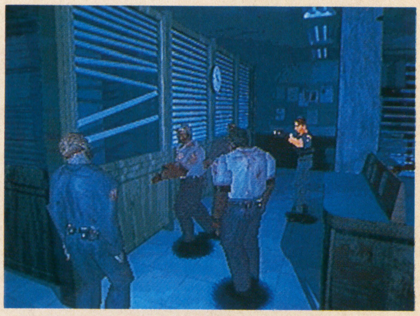
'97年の期待度No.1作品『バイオハザード2』の続報だ!!

'97年夏発売をめざして開発中だった『バイオハザード2』だが，諸事情により発売時期が今年冬に延期されてしまった。待ち望んでいた人にとっては残念なことではあるが，さらなるクオリティ・アップが期待できそうなのでガマンしよう。その代わりと言ってはなんだが，『バイオ2』のシステムについて新たな事実が判明したので，さっそくお伝えしていくぞ。

まず，前作でもおなじみだった男性，女性それぞれのキャラでちがうシナリオが展開するシステムに改良が加えられ，それぞれのシナリオ展開がもう1人のプレイにリンクする“ザッピング”の手法が取り入れられている。たとえば，レオンでプレイした結果がメモリーカードに残っていれば，エルザでプレイするときに，その影響が現れるわけだ。

また，前作はCD-ROM1枚だったのが，今回は2枚組へと枚数が増加している。全体的な容量が増えるため，以前にも増して“濃い”内容が期待できそうだ。

◀前作のゾンビはめっちゃ恐かったが……今回も恐怖シーン続出か？



▲'97年冬，前作以上の恐怖とともに『バイオハザード2』が我々の前に姿を現す!!

▼キャラ同士のプレイ結果が巧妙にからんでくるため，幅のあるストーリー展開が期待できるのだ

戦慄の恐怖がキミを襲う!!

▲ゾンビの群れにどう立ち向かうのか？答えは本編で明かされるハズだ

※画面は開発中のものです

とことんぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン

今回で連載開始から丸4年の「とこぷーSUN」です。今月は，『ぷよSUN』システムの解説と，大会攻略になっております。ちょっとハードな内容なので，心して読むべし。

（講師：大出綾太）

こまかい部分がリニューアル『ぷよSUN』得点計算システム

今月と来月の2か月にわたり，『ぷよSUN』のシステムに関する講義を行なう。「A.Aぷよ通」を片手に読んでほしい。

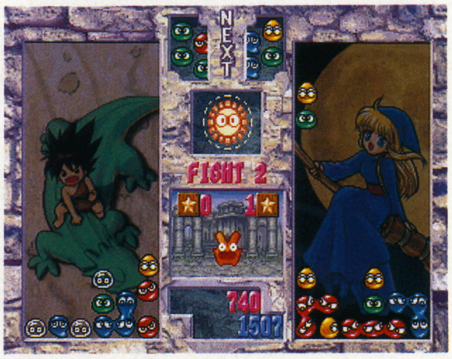
まずは，ぷよが消えたときに入る得点について。基本部分は前作と同じで，消えたぷよの個数×10を基準として，そこに3種類のボーナスを掛けた数値が得点になる。ところが本作では，ボーナスの算出法が多少変化しているのだ。下の表を見ながら順番に説明しよう。

最初は連鎖ボーナス。ふたぷよの設定は前作と同じだが，ひとぷよ&とこぷよ（サターン版のみ）が変わった。ベースは前作のひとぷよで，上限が青天井（前作は999）になっている。これによってスコア稼ぎがさらに白熱することはまちがいない。同時消しボーナスは，連鎖の重要性を高めるためか，これまでよりも低くなっている。多数消しボーナスは11個以上の場合のみ数値が低くなった。

おじゃまぷよ発生個数計算部分も変化した。レート（おじゃまぷよ1個を発生させるための得点）が，これまでの標準だった70点から120点になったのだ（アーケード版ふたぷよのみ70点のまま）。これにより，同じ点数を取っても，おじゃまぷよの発生個数が前作より減ってしまう。そのぶんを補充するために，より多くの連鎖が要求されるわけだ。

また，時間によってレートを下げる機能を持つマージンが，従来の2倍速で低くなるようになった。時間によるおじゃまぷよの増加率が，前作よりも急激になったわけだ。このため，以前よりも一発逆転が起こりやすくなっている。マージンタイム（マージン変動が起こるまでの時間）は，アーケード版が32秒，サターン版が192秒（どちらも初期設定値）。

こまかい情報をあと二つ。太陽ぷよは左端列から順に降るが，『SUN』ではおじゃまぷよも降る順番が決まっている。1→4→3→6→2→5列目（すべて左から）の順だ。予告ぷよが少数の場合，これを思いだして有利な位置に組みぷよを置くといい。もう一つ，『SUN』では全消しすると，その連鎖数と同じ個数の太陽ぷよが発生するが，サターン版ふたぷよで『通』ルールを選択した場合は，ボーナスとして3,600点が加算される。



▲おじゃまぷよの落下列には法則があった。法則を前提とした積みかたも考えられる

▶レートの減少速度が速いため，試合が長引いた場合は要注意

連鎖ボーナス

前作のタイプ	ひとぷよ	ふたぷよ・通常
連鎖数	ひとぷよ/とこぷよ	ふたぷよ
1連鎖	4	0
2連鎖	20	8
3連鎖	24	16
4連鎖	32	32
5連鎖	48	64
6連鎖	96	96
7連鎖	160	128
8連鎖	240	160
9連鎖	320	192
10連鎖	480	224
11連鎖	600	256
12連鎖	700	288
13連鎖	800	320
14連鎖	900	352
15連鎖	1000	384
16連鎖	1100	416
17連鎖	1200	448
18連鎖	1400	480
19連鎖	1600	512
20連鎖	1800	544
21連鎖	2000	576
22連鎖	2200	608
23連鎖	2400	640
24連鎖以上	2800	672

同時消しボーナス

色数	ボーナス
1色	0
2色	2
3色	4
4色	8
5色	16

多数消しボーナス

個数	ボーナス
4個	0
5個	1
6個	2
7個	3
8個	4
9個	5
10個	6
11個以上	8

レート&マージン

レート	ひとぷよ	ふたぷよ
アーケード版	120	70
サターン版	120	120

おじゃまぷよ1個=レート×マージン

経過タイム	マージン	経過タイム	マージン	経過タイム	マージン
0～ 7秒	24／32	72～ 79秒	6／32	144～151秒	1／ 32
8～15秒	24／32	80～ 87秒	4／32	152～159秒	1／ 32
16～23秒	16／32	88～ 95秒	4／32	160～167秒	3／128
24～31秒	16／32	96～103秒	3／32	168～175秒	3／128
32～39秒	12／32	104～111秒	2／32	176～183秒	1／ 64
40～47秒	12／32	112～119秒	2／32	184～191秒	1／ 64
48～55秒	8／32	120～127秒	2／32	192～199秒	3／256
56～63秒	8／32	128～135秒	3／64	200～207秒	3／256
64～71秒	6／32	136～143秒	1／32	208秒以上	1／128

プレゼントもあります
「みんなでぷよぷよ」

リード部分の“講師”の肩書きが，ひさしぶりにしっくりきている今月ですが,「みんぷよ」はいつもどおりで参りましょう。

3月30日，幕張メッセで行なわれる「第三回全日本ぷよマスターズ大会」が迫ってきました。先月，その内容を紹介したけれど，今月もちょこっと告知を。ちなみに，当初予定されていたバンドオーディションは，開催が見合わされたようだ。

先月くわしく書けなかった入場料について。**大人(中学生以上)は前売り800円／当日1,000円。小人（4歳〜小学生）は前売り400円／当日500円。親子券（大人＋小人）が前売りのみで1,000円。ペア券（大人2人）も前売りのみで1,500円。60歳以上または3歳未満は無料**になっている。それぞれパンフレットがついてくるぞ。大会エントリー者も入場料が必要なので，注意しよう。前売り券は，JTB支社，チケットセゾン，ファミリーマート，チケットぴあ，ローソンチケットで取りあつかわれている。

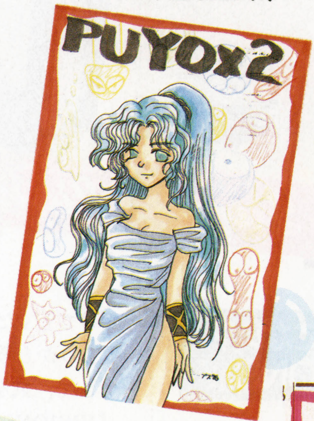
賞品も公表しておこう。**優勝はアメリカ・ディズニーワールド6日間ペア旅行，準優勝はパソコン＋『ディスクステーション』セット，3位はコンパイル&ぷよまん本舗各店ペア旅行，4位はMDウォークマン**。グランドマスターの賞品は，まだナイショ。

当日は，ボクも取材(&たぶんマスコミ大会出場）のため，会場に行っていることでしょう。去年みたいな，オール・アバウト新刊の販売（なんだか同人誌みたい）はないはずです。いまのところ。

さらに，今月は告知だけで終わらない。この第三回マスターズ大会を記念して，「ぷよSUNウォッチ」を5名にプレゼント。賞品は，サターン版『ぷよSUN』のアンケートに答えると抽選で当たる腕時計と同じものだ。ハガキに郵便番号・住所・氏名・性別・電話番号・職業・生年月日を明記して，下記まで送ろう。いつもとちがう住所なので，まちがえないように。締め切りは3月31日（必着）。

（プレゼントの宛先）
〒104 東京都中央区佃1-11-8ピアウエストスクエア3F ㈱コムデックス
「ぷよSUNウォッチ」べーマガ係

▲【大阪府枚方市・しげピン】今月は女性キャラ特集です（カーくんのぞく）。百花繚乱

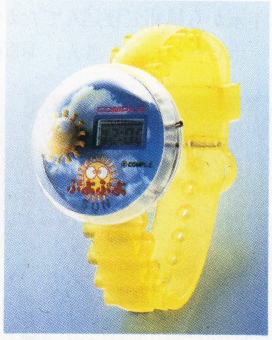


▼【兵庫県西宮市・柳皐月】最近ルルーのイラストは減少気味。ルルー派よ，立ち上がれ！

▲【愛知県名古屋市・MAYO】読者時代からファンでした。やぶらーとはどういう関係!?

◀【千葉県市川市・RAKUTO】こちらこそよろしくです。また送ってくださいね

◀【神奈川県川崎市・風巳】手の表情に気をつけよう。「チャレアベV」なつかしいねぇ



▶これが話題（?）の「ぷよSUNウォッチ」。ガンガン応募してほしいぞ

第三回マスターズ大会開催直前講座

上でも書いたように，いよいよマスターズ大会が近づいてきた。ということで，今年も直前講座をお送りする。ただし，使用ソフトが『ぷよ通』なので，いまさら積みかたなどを説いてもしかたがない。今回は，ゲーム・テクニック以外についての話だ。

当日もっとも過酷なのが，本選に出場できる50名のワクを決める一般予選。今年は昨年とちがい，バトルスタンプ方式になる。最近の公式大会でおなじみのシステムで，対戦に勝てば(1本勝負)スタンプがもらえ，一定時間内に規定個数集めれば予選通過。人数が足りない場合は，より多く集めている人から補充する。人数が超過した場合は，規定通過人数－1人までが先着で通過でき，それ以降に規定個数集めた人は，残り1ワクをかけての予備予選にまわされる。

このルールだと，早いうちに，より多くの対戦をしたほうが有利。つまり，回転率の高い台に並ぶといい。容姿で判断するのはむずかしいが，列の中にいかにも『ぷよ』がうまそうな人がいる場所が狙い目。上級者ほどプレイ時間がみじかくなり，列の回転が速くなるからだ。また，最近では統一されてきたが，昔は1台のゲーム機に1列で並んでいる場所と，2列で並んでいる場所が見受けられた。もし，こんな場面に遭遇したら，1列のほうが有利なので，そちらにまわるといい。

同じように，負けが確定した場合（赤玉が2個以上予告されているのに相殺できない状況など）には，すみやかに自殺すること。つぎの対戦にすばやく移行するためだ。

規定個数のスタンプがたまったら，予備予選にまわされないよう，すぐに勝者受け付けをすませるのも忘れずに。

おそらく，公式大会では今回が最後の『ぷよ通』大会になると思うので，とっておきの技を紹介する。ゲーム開始時にカーバンクルが風船をふくらませるが，この動作はボタンを押しているあいだだけ速くできる。これで，相手のタイミングを狂わせるのだ。意外と効果的なので，利用してほしい。

◀第二回マスターズ大会のもよう。予選通過は実力7：運3あたり?

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

コレを買わないと勝てない？ 強力すぎるぜ『VISIONS』！

ベニ松である。

先月はひさびさにお休みしてしまった。忙しかったということもあるのだが，今回のお題であるM：tGの最新エキスパンション『VISIONS』のプレビュートーナメントに行けなかったショックのほうがデカい。

どうやら近ごろは出版社の招待枠がなくなり，チラシ等をチェックして申し込みをしなければならなくなったらしい。気がついたときには募集は締め切られていた……ってゆーか当日だったため取材もできなかったのだよ。年末から風邪で寝込んでたからなあ…(泣)。

ホビージャパンさん，お願いですから通知だけでもください。今回はマジでM：tG引退しようかと考えました。プリーズ。

さて，気を取り直してもう発売済みの『VISIONS』の話に入りますかね。

今回のシリーズの位置づけは，独立セット『MIRAGE』の追加エキスパンション。もはやタイプIIからはずれてしまった先代スタンドアローン『ICE AGE』に対する『ALLIANCE』と同じスタンスだと思えばいいだろう。ただしカードの総数は167種類と，『MIRAGE』のほぼ半分に相当する。

で，内容はというとコレが息をのむほどに強力凶悪。そもそも独立セットはそれだけで遊べるように極端な味つけがなされる傾向があるようで，第4版をはじめとする通常セットと組み合わせた場合，ゲームのバランスを壊しかねない強烈なコンボが生まれることがままある。『MIRAGE』で青と白のTUTOR(教示者)カードが出現したことにより，1枚制限カードがすべて禁止になったのがいい例だが，今回はそれに輪をかけてヤバいカードがてんこ盛りだ。果たしてコレを買わずに太刀打ちできるのか……ムリだろうね，やっぱり。

ただ，ひとこと言わせてもらえば，今回はネタ切れなのか先祖返りを起こしているような気がする。強力すぎて禁止や絶版になったカードが，少々形を変えてもどってきたような……新たな制限カードが生まれるのは必至で，この傾向は正直歓迎できるものではない。

ビジネスという列車を途中下車できないのはわかる。でも，もう少し開発ペースをゆるめてもいいと俺は思うね。

▲双方のプレイヤーがX枚のカードを引く。第3版（リバイズド）で絶版になったBRAIN-GEYSERより強力かも……

▲アラビアンナイトにいたソロモン王がエンチャントになって登場。最近ジンとイフリートが強かったからねえ……

▲ついこの前禁止になった土地税がインスタントになって復活？　天秤みたいなエンチャントもあるんですよこれが

▲何でも持ってこれる教示者カードが黒に登場……って，コレってタイプⅠでも1枚制限のDEMONIC TUTORか？

▲つぎの自分のターンを飛ばすエイトグ。停滞，宿命と組み合わせればロック完了。相手はライブラリが尽きて負け

ニコチン・タールの部屋

それにつけてもパソコン版のM：tGはでませんなあ。予定では3月発売というけどねえ……本家の第5版も3月に出るって言うし，これ以上延びるとホントに（すでに？）マズい気がするなあ。

で，発売されないフラストレーションの解消に俺が利用しているのがPSソフトの『シヴィザード』。あの『シヴィライゼーション』の続編とされているが，パソコン版では『マスター・オブ・マジック』として発売されているシミュレーションだ。

じつは俺はSLGが苦手なのだが，このゲームは『FFⅦ』以上に遊びまくっている。と言うのも，コレがかなりのところM：tGなのだ。カードこそでてこないものの，プレイヤーの分身となる魔導師のイメージや5色の魔法のコンセプトはそっくりで，一種のキャラゲーのように感情移入できるのである。

ちなみに俺はメチャクチャ攻撃的らしい。すべての魔導師と戦争になるんだもんな。

▲制作がマイクロプローズというのも意味深でグー。発売されないM：tGに業を煮やしたか？

Magic：The Gathering is registered trademarks of Wizards of the Coast,Inc.
Illustration：Dan Frazier, Kaja Foglio, Jon J Muth, Gary Leach, Christopher Rush ©1997 Wizards of the Coast,Inc.

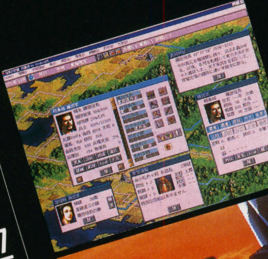
SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！97年3月に発売される全335本を収録

CONTENTS

3 Windows95（62作）
9 Windows3.1（20作）
11 ハイブリッド（48作）
16 Macintosh（20作）
18 DOS/Vパソコン（5作）
18 PC-9801&9821（1作）
19 ニンテンドウ64（5作）
21 セガサターン（40作）
26 プレイステーション（45作）
31 スーパーファミコン（9作）
32 ゲームボーイ（4作）
33 PC-FX（2作）
33 PCエンジン（0作）
33 3DO（0作）
33 バーチャルボーイ（0作）
33 プレイディア（0作）
33 レーザーアクティブ（0作）
33 アーケードゲーム（6作）
34 ネオジオ&ネオジオCD（3作）
36 ゲーム・ミュージック&ビデオ（65作）
37 ゲーム・ミュージック&ビデオ



4

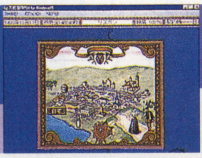
1997

マイコンBASICマガジン4月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

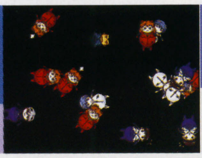
気がつけば，すでにWindows一色になっていたパソコン・ゲームHOT20。ハイブリッドすら2本しかランクインしていない今月は，先月につづいて『大航海時代Ⅲ』がトップを守った。2位には，あいかわらずの強さを見せている「新世紀エヴァンゲリオン」のスクリーンセーバーが登場。それ以外の初登場タイトルは奮わず，上位10作には『エヴァンゲリオン』と『セガラリー』が入っただけだった。

1 前1位 3回



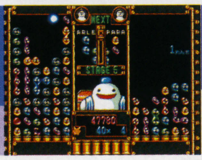
大航海時代Ⅲ～Costa del Sol
●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95

2 初登場



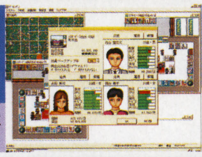
新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーVol.1
●ガイナックス ●6,800円
●スクリーンセーバー ●ハイブリッド

3 ↑前4位 6回



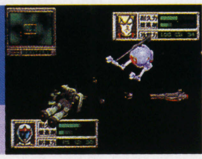
ぷよぷよ通
●コンパイル ●①5,800円②7,800円
●アクションパズル ●①Win95②PC-9821,DOS/V

4 ↑前5位 9回



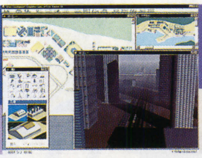
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ
●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

5 前3位 2回



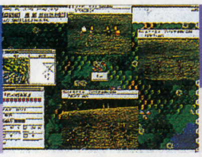
ガンダム　タクティクス
●バンダイ・デジタル・エンタテインメント
●①7,800円②5,800円
●SLG ●①Win95②Mac

6 前6位 2回



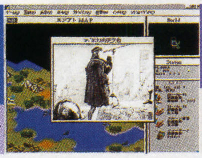
A5～A列車で行こう5
●アートディンク ●12,800円
●SLG ●Win95（PowerVR専用）

7 ↑前14位 2回



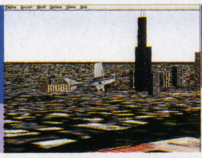
大戦略ⅤDX
●システムソフト ●9,800円
●SLG ●Win95

8 ↑前16位 2回



シヴィライゼーションⅡ
●メディアクエスト ●9,800円
●SLG ●Win

9 前8位 3回



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR Ver.6.0 for Windows95（日本語マニュアル付英語版）
●トワイライトエクスプレス ●10,800円
●フライトSLG ●Win95

10 初登場

セガラリー・チャンピオンシップ
●セガ ●8,800円
●レーシング ●Win95

11	スーパーエアーコンバット～蒼空の覇者	●システムソフト ●8,800円 ●フライトSLG ●Win95	初登場
12	柿木将棋Ⅱ for Windows95	●アスキー ●12,800円 ●将棋 ●Win95	↑再登場 5回
13	ポンキッキーズCD-ROM ゴー！ゴー！コニーちゃん	●ジャストシステム ●4,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	初登場
14	クラシック・ロード4 for Windows95	●ビクターソフト ●9,800円 ●競馬SLG ●Win95	初登場
15	ファーランドサーガ	●TGL ●9,800円 ●SLG ●Win95	前2位 3回
16	ロードモナーク・オリジナル	●日本ファルコム ●6,980円 ●リアルタイムSLG ●Win95	初登場
17	釣りに行こう	●ガイアエンタテイメント ●7,800円 ●フィッシング ●Win	初登場
18	戦略プロ野球	●システムソフト ●8,800円 ●野球SLG ●Win95	初登場
19	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱	●コナミ ●4,800円 ●スクリーンセーバー ●Win95	前11位 2回
20	ルナティックドーン　開かれた前途	●アートディンク ●8,800円 ●RPG ●Win	前10位 14回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●デンコードー仙台本店☎022-261-8111●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 福島県 ●いわきマイコンショップ☎0246-23-0513 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●ラオックスザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●上新電機J&P渋谷店☎03-3496-4141 神奈川県 ●アイザワ時計店☎045-641-4337 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パソコンショップエグゼ☎0537-23-6674 愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334店 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 石川県 ●上新電機J&P金沢店☎0762-48-4711 大阪府 ●ユニオンコンピューターネットワーク☎06-644-0554●SRGスタンバイVer.3☎06-641-1971 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261●ICランドテレコム☎0799-23-1633 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 鳥取県 ●ダイイチ千代水店☎0857-31-2611 高知県 ●メルバコムランド潮江店☎0888-33-6001 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

今月の新作 原作人気の作品，パソコンでもヒットの予感!?

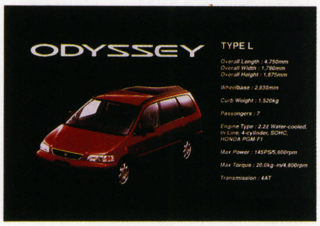
今月の発売本数は，年末なみに大幅増加。入学・就職と同時にパソコンの購入を……というユーザー向けの商戦なのだろう。

これだけ本数が多いと売れ行き予想も困難だが，「原作人気」の高いものは数少ない例外に挙げられる。というわけで，『信長の野望・将星録』や『ルナティックドーン』最新作，『ときメモスクリーンセーバー集』の第3弾，そして世界的な人気を誇るカードゲームのパソコン版『MAGIC：THE GATHERING』。このあたりの順位に注目したい。

（煌竜）

カースクリーンセーバー トヨタ

3／1 ■富士通パソコンシステムズ ■スクリーンセーバー ■3,330円 ■CD-ROM



『カースクリーンセーバー』シリーズの2作目の題材は，トヨタから発売中の38車種。スクリーンセーバー機能のほか，写真・スペックを表示するスライドショーや時刻表示もついている。

ディスクステーション14号

3／6 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円（税込） ■CD-ROM

幻世酔虎伝（RPG）／ルルーの鉄拳春休み（AVG）／猿山天国2（環境）／El-Do.ra.do（アクション）／なぞぷよ／のーコネハートランド／DSアニメVol.2／各種映像データ，その他の記事を収録。

ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱

3／7 ■コナミ ■スクリーンセーバー ■4,800円（予価） ■CD-ROM

『ときメモ』スクリーンセーバー第3弾。片桐彩子，古式ゆかり，清川 望，朝日奈夕子，早乙女好雄の5人が登場。音声つきカルタゲーム，テレビCF3編，MIDIソフト試用版などもついている。

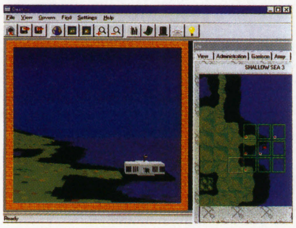
ヘンリーエクスプローラーズ

3／7 ■コナミ ■ガンシューティング ■6,800円（予価） ■CD-ROM

［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気のガン・シューティングの移植版。ステージ分岐により多彩な展開が楽しめ，エンディングも15種類に増加している。2人協力プレイも可能。

ディスティニー

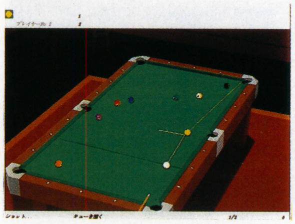
3／7 ■G.M.F ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］石器時代から宇宙開拓時代まで，人類の発展をコントロールしていくリアルタイムSLG。グラフィックがリアルな3D映像で描かれており，その中を自由に動きまわることが可能。

バーチャルプール

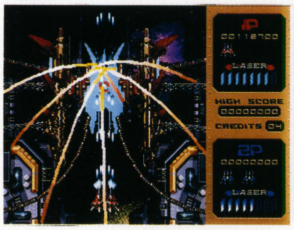
3／7 ■インタープレイ／EAV ■ビリヤード ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］視点を自由に移動できる3Dのビリヤード。マウスの移動をそのままショットに利用している。ナインボール，ローテーションなどにくわえ，プロの名ショット映像なども収録。

レイヤー・セクション

3／7 ■ゲームバンク ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］高低差のある画面上で，2種類の武器を使いわけて敵を倒していく2D縦スクロール・シューティング。初心者にも配慮して調整されたバランスと秀逸なBGMが特徴。

PowerVR専用

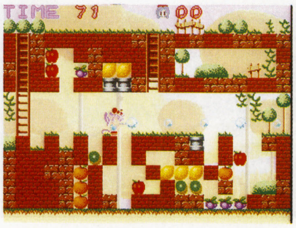
A5 パーフェクトセット

3／7 ■アートディンク ■SLG ■24,800円（PC 3D Engine同梱） ■CD-ROM

車窓の風景を華麗な3Dグラフィックで再現する，鉄道会社経営&都市育成SLGのPC 3D Engine同梱版（同ボード付属のソフトはついていない）。ゲームの内容は通常の『A5』と同じ。

Energy Vol.1

3／8 ■エクシング ■オムニバス ■4,800円 ■CD-ROM



TAKERUで発売されていた優秀なゲームやCG集を17本選んで収録した作品。RPG，SLG，シューティングなど，多彩なジャンルの作品で遊べる。PC-9801専用ソフト15本も同時収録。

PGAツアー for Windows95

3／14 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ゴルフ ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］プロゴルフ・トーナメント「PGAツアー」の全面協力により制作されたゴルフSLG。名門コース2か所を3Dグラフィックで再現。世界のトッププロ14名が実写&肉声で登場する。

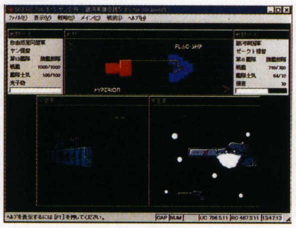
魔法使いになる方法

3／14 ■TGL ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM

魔法使いのタマゴとして，さまざまな修行をつんで1人前の魔法使いをめざす，コミカルな育成SLG風RPG。各種材料を用意して調合することで，100種類以上の魔法が使えるようになる。

銀河英雄伝説IV EX for Windows95

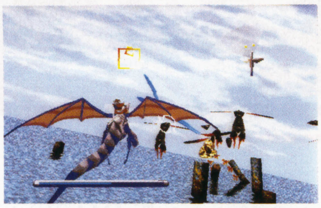
3／14 ■クエスト ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］同名小説をもとにしたSF戦略級SLGの移植版。自分の選んだ提督の地位におうじて行動が拡大していくシステムがウリ。PC-9801版よりグラフィックと操作性が向上した。

パンツァードラグーン(ネイティブ)

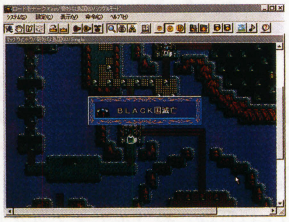
3/14 ■セガ ■3Dシューティング ■8,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］なめらかな動きと美しいグラフィックが評判だった3Dシューティング・ゲーム。装甲竜に乗り襲いくる敵を撃破していく。リプレイ・モードとサウンド・モードがついた。

ロードモナークFirst

3/14 ■日本ファルコム ■SLG ■2,800円 ■CD-ROM



同名のリアルタイムSLGの最新バージョン。ステージはすべて新マップになっている。税率の調節と簡単な行動指示により自国の勢力を拡大していく，独特のシンプルなシステムが特徴。

マイクロソフト ゲックス for Windows95日本語版

3/14 ■マイクロソフト ■アクション ■オープン価格 ■CD-ROM

［海外から移植］悪の帝王レッズを倒すため，ヤモリのゲックスが大活躍するコミカル・アクション・ゲーム。さまざまな仕掛けやワナ，敵キャラが待ち受ける五つのワールドを突破していく。

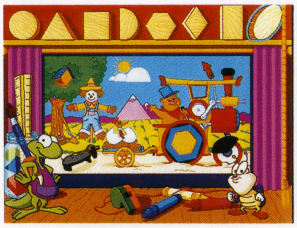
レオンとハニーの「アルファベット」

3/15 ■トッパン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］レオン，ハニーといっしょにゲームで遊びながら，アルファベットを学習するソフト。「コーラス隊が歌う“ABCの歌”」など，七つの楽しいゲームで構成されている。

レオンとハニーの「色と形」

3/15 ■トッパン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］レオンとハニーのコンビといっしょに，色と形についての知識を深める。「同じ色をさがそう」「パターンにあわせて並べてみよう」など，六つのゲームで学習を進めていく。

レオンとハニーの「数だいすき」

3/15 ■トッパン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］1から20までの数字について，レオン&ハニーとともに学ぶ教育ソフト。「数字の話」「数えてみよう」など，6種類のゲームをとおして，小学校入学前の基礎学習を行なう。

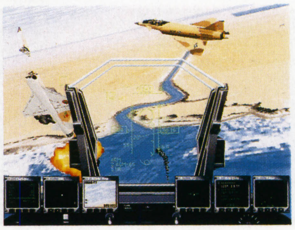
RCレーサー・スピードデーモン

3/20 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■レーシング ■7,800円（予価） ■CD-ROM

ラジコン・カーのレースをあつかったゲーム。ラジコン特有の操作感覚や，体当りによるコースアウト戦術なども再現している。レースの賞金による自車のチューンアップが可能。

アドバンスド・タクティカル・ファイターズ

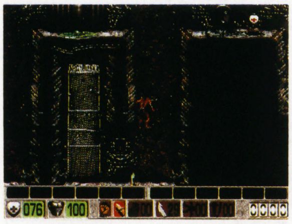
3/20 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］本格派空戦フライト・シミュレータ『U.S.ネイビーファイターズ』の流れをくむ作品。F-117，X-31，ASTOVLなどの最新鋭&次世代戦闘機7機種とその飛行を再現した。

ジェイクバースト

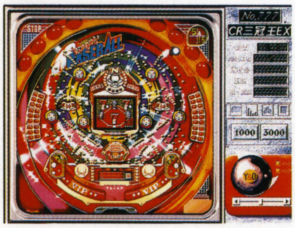
3/21 ■シエラ・パイオニア ■アクション ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］名作パズル・アクション『ロードランナー』のシステムをベースに，3D化による「奥行き」の要素を採用したアクション。8種の武器が使用できる。全65面で対戦プレイも可能。

西陣パチンコ三昧 第一巻

3/21 ■ケイエスエス ■パチンコ ■9,800円 ■CD-ROM



西陣のパチンコ台をシミュレートしたパチンコ・ソフトの第1弾。「CR花満開」「CR三冠王EX」「春一番」の3機種を収録している。「攻略モード」では，各種設定も自由自在に変更が可能。

竜機伝承PLUS

3/21 ■ケイエスエス ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM

［PC-9801から移植］機械と魔法，神話が混在する世界での人間もようを描くシミュレーションRPG。新要素として，計60分のキャラクター・ボイス，思考ルーチンの強化，壁紙の収録などを追加。

DOS/V専用

アンタリア創世紀 ~THE WAR OF GENESIS

3/21 ■シャーロック ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］韓国でヒットしたシミュレーションRPG。闇の帝国に滅ぼされた王国の王女とその周囲の人々の戦いを，100本以上のシナリオで描く。移植にあたりグラフィックが描きなおされた。

信長の野望・将星録

3/21 ■光栄 ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM

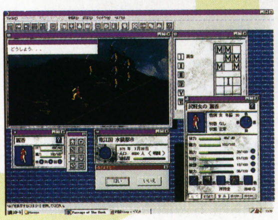
伝統ある歴史SLGの最新作。日本全国が巨大な一つのマップとなり，その上で各武将が「軍事ユニット」「開墾ユニット」などを組織して内政や外交，戦争を行なうシステムを採用している。

ルナティックドーン Passage from The Book

3/21 ■アートディンク ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM

前作とはべつの世界を舞台にした，もう一つの『ルナティックドーン』。受けた依頼を自由な手段で達成するスタイルはそのままに，新魔法や特殊攻撃が追加された。前作のキャラを流用可能。

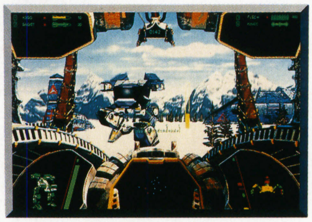
▶ゲーム・システムは，これまでのものをベースにしつつ改良をくわえている



◀シリーズ最大の特徴である自由度の高さは健在。戦闘の戦略性も増している

G-NOME

3/21 ■ポニーキャニオン ■3Dシューティング ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］四つの部族による20の戦闘シナリオを体験できる3Dロボット・シューティング。敵ロボットを乗っ取って戦えるなど，独特なシステムを採用している。8台まで通信対戦可能。

ちびまる子ちゃんスクリーンセーバー

3/21 ■ポニーキャニオン ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

マンガやアニメで人気の同作品をテーマにしたスクリーンセーバー集。12種類のセーバーのほか，占い「丸尾くんおみくじ」，デスクトップ・パターン動物編14種類などを収録している。

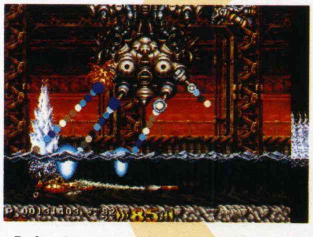
トレインシミュレータ海外編Vol.1 ドイツ鉄道ライン川左岸線

3/21 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

鉄道運転SLGシリーズの新作。ビンゲンからコブレンツまで，ドイツ鉄道・ライン川左岸線の運転を，各駅停車と急行の各ダイヤで再現した。沿線の古城や駅舎が写真と文章で紹介されている。

海底大戦争

3/27 ■ゲームバンク ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



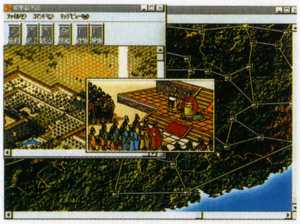
［プレイステーションから移植］潜水艦に乗り戦闘をくり広げる横スクロール・シューティング。水中の動きの鈍さを逆手にとり，独特のプレイ感覚を実現している。難易度は多少高め。

◀アイレムが発売したアーケード版が原作だが，本作はPSからの移植となる

◀シブい色調のグラフィックも秀逸。とくに水の表現がすばらしい

龍王三國演義

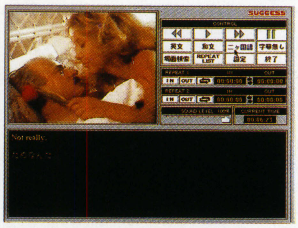
3/21 ■龍［RON］/イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］中国・三国時代をテーマにしたリアルタイムSLGを改良移植。城画面と全国画面が独立し，操作性が大きく向上された。別売りだった『パワーボックス』もセットになっている。

バーチャル・シアター・シリーズ① 天国に行けないパパ～Short Time

3/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)



［Macintoshから移植］映画を鑑賞しつつ英語力を身につけるソフト。まちがえて余命2週間と告げられた刑事が奮闘する，1990年・アメリカのコメディ映画を，英語・日本語の両字幕で収録。

バーチャル・シアター・シリーズ② 愛しすぎて～TOM&VIV

3/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［Macintoshから移植］辞書・反復学習・検索などの豊富な機能を活用し，映画を見ながら英会話が学習できる。1984年ノーベル文学賞受賞者T.S.エリオットの自伝を映画化した作品を収録。

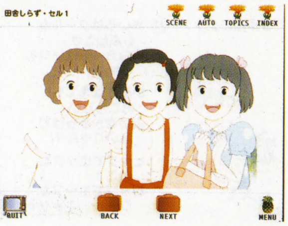
バーチャル・シアター・シリーズ③ ボーイズ・ライフ～This Boy's Life

3/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［Macintoshから移植］映画による英会話学習ソフト。全シナリオ収録の対訳解説書により，重要表現やポイントも確認できる。題材は1993年のアメリカ映画。難易度は①～③とも4（やや難）。

THE ART OF おもひでぽろぽろ

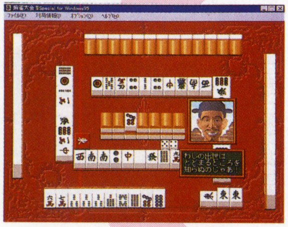
3/28 ■徳間書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM



高畑 勲監督の同名劇場映画用として制作された映像や原画を，フルカラー24ビットで収録したデジタル画集。映画中で使用されたアニメーション技術を，多数のカットにより解説している。

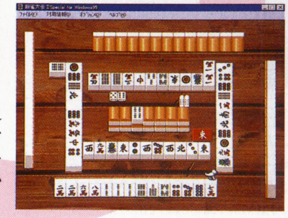
麻雀大会II Special

3/28 ■光栄 ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］23人の歴史上の人物と麻雀勝負を行なう，イカサマ抜きの麻雀ゲーム。雀荘での勝負やトーナメント形式の大会に出場して賞金をかせぎ，最強対戦勝負に勝ち抜く。

◀松尾芭蕉，マルコポーロ，赤ずきんといった，歴史上の人物と対局できる



◀7種類の雀荘は，それぞれレートやルールがちがう。得意な場所で稼ぐのだ

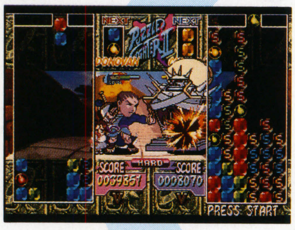
POD

3/中 ■UBIソフト ■レーシング ■9,800円 ■CD-ROM

惑星イオを舞台にしたSFレーシング・ゲーム。16のサーキット，4種類のコース環境，三つの視点を自由に選べる。パソコン1台での2人プレイのほか，ネットワークによる8人までの対戦が可能。

スーパーパズルファイターIIX

3/下 ■カプコン ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



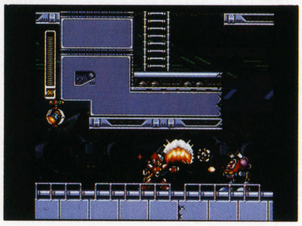
［プレイステーションから移植］さまざまな色のジェムを積み上げ，起爆ジェムをくっつけて消す落ちものパズル。スーパーコンボゲージなど，新ルールを採用したオリジナル・モードを搭載。

◀同色ジェムは，つながっていれば一度に消える。タメてから消せば高得点

◀相手に勝てば各種機能が増加する「ストリートパズルモード」も収録している

ロックマンX3

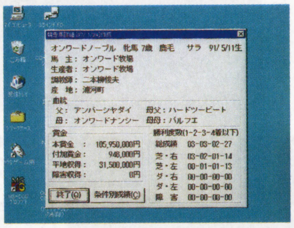
3/下 ■カプコン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］ボス敵を倒すと，その武器が使えるようになるシステムがウリの人気アクション・ゲーム・シリーズ第3弾を移植。初心者に配慮したイージーモードが採用された。

馬なり手帳'97 for Windows95

3／下 ■マイクロビジョン ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

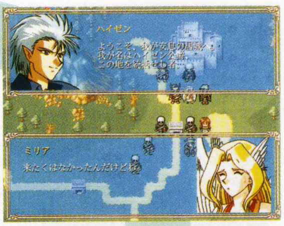


開催日程，競馬辞書，騎手&馬データ，競馬場データ，馬なりクイズや壁紙など，競馬に関するさまざまな情報を集めたエンターテインメント&データベース・ソフト。JRA-VANのデータに対応。

ファーランドストーリー四つの封印

3月 ■TGL ■SLG+RPG ■12,800円 ■CD-ROM

PC-9801で発売されていた初代『ファーランドストーリー』『〜伝記』をまとめたシミュレーションRPG。1本化にあたりシナリオが大幅に変更され，キャラの声を声優が担当するようになった。

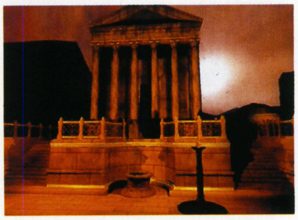


▶現在もつづいている『ファーランド』シリーズの第1&2作をカップリング

◀すべてのベースとなった初代作品を遊んで，ストーリーの復習をするのもいい

SPQR

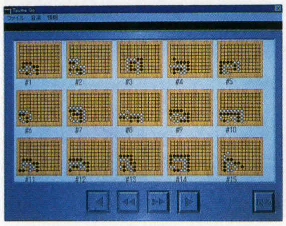
3月 ■ゲームバンク ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］西暦205年，謎の敵による古代ローマの壊滅計画をふせぐため，ローマ帝国を探索するミステリーAVG。細部まで描き込まれた3Dグラフィックで古代ローマの街を再現している。

碁聖ゴライアス 詰碁

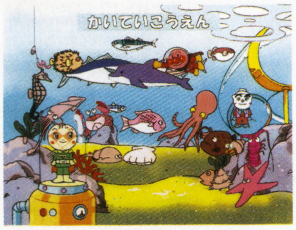
3月 ■サンソフト ■囲碁 ■8,900円（予価） ■CD-ROM



初心者用から上級者向けの難問まで，詰碁の問題を900問収録したソフト。プレイヤーが有効手を打つとコンピュータが打ち返してくる本格的なシステムを採用，本番さながらの感覚でプレイできる。

アンパンマンのあいうえお〜ん

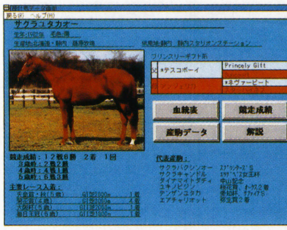
3月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］アンパンマン，ばいきんまん，しょくぱんまんたちといっしょに言葉遊びを楽しむソフト。身のまわりのものや動物の名前を，ミニゲームで遊びながら学んでいく。

サラブレッド血統名鑑'97

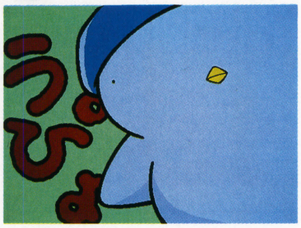
3月 ■中央公論社 ■データベース ■9,800円（税込） ■CD-ROM



山野浩一の監修による競馬データベース。レースデータのほか，'90〜'96年の中央競馬の全競走馬&国内登録種牡馬の5代血統表示機能など，種牡馬に主眼をおいた機能を多数搭載している。

へべれけのスクリーンセーバー

3月 ■サンソフト ■スクリーンセーバー ■4,500円（予価） ■CD-ROM



同社オリジナル・キャラクター「へべれけ」をテーマにしたスクリーンセーバー&壁紙集。「はしれ！へべれけ」など5種類のアニメーションと，それに対応した5パターンの壁紙が収録されている。

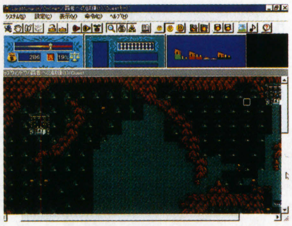
天城紫苑

3月 ■クリップハウス ■AVG ■9,800円（予価） ■CD-ROM

［セガサターンから移植］実写による映像&ムービーを駆使した推理AVG。探偵・金田一　二三の助手見習いとして，発生するさまざまな事件を解決する。エンディングの種類は数十種類。

ロードモナークFirst オンライン版

3月 ■日本ファルコム ■SLG ■無料 ■CD-ROM



パズル要素の強いリアルタイムSLGの新作で，収録マップはすべて本作のオリジナルになっている。パソコン通信を利用して，無料で配布されている。入手先はhttp://www.falcom.com/。

前号追補タイトル

アジャイルウォーリアー

2／14 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］F-111に搭乗し，ステージごとに設定されたミッションをクリアするべく世界中の紛争地域へおもむく。撃墜した敵機から脱出したパイロットを攻撃すると，特殊アイテムが出現。

前号追補タイトル

シーラがいればだいじょうぶ

2／19 ■インタープログ ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカ・リビングブック社の人気電子絵本。道に迷った女の子のシーラを主人公にしたストーリーが，各所に歌をまじえて展開される。日・英・スペインの3か国語に対応。

前号追補タイトル

リトルラバーズ・キャラクターCD あや

2／21 ■NTT出版 ■データ集 ■2,500円 ■CD-ROM

実時間と同期してゲーム世界の時間が経過する，バーチャル女子高生育成SLGの追加ディスク。「あや」は内気でひかえめだが，会話しだいで性格が変化していく。声の担当は菅原祥子。

前号追補タイトル

リトルラバーズ・キャラクターCD くるみ

2／21 ■NTT出版 ■データ集 ■2,500円 ■CD-ROM

父か兄として女の子と暮らす，バーチャル女子高生育成SLGの追加ディスク。日本一のハイジャンパーをめざす元気娘「くるみ」と，9か月間の生活が送れる。声は笹本優子が担当。要本体。

前号追補タイトル

リトルラバーズ・キャラクターCD さゆり

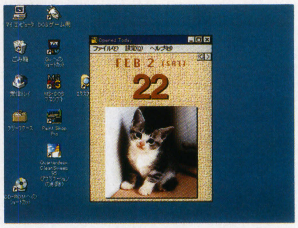
2／21 ■NTT出版 ■データ集 ■2,500円 ■CD-ROM

会話により相手の反応が変化する，女子高生育成SLGの追加ディスク。「さゆり」は幸せな家庭を夢みる優等生タイプ。担当声優は吉田古奈美。ボーカル・ナンバー・ファイルも併録している。

前号追補タイトル

Opened Today／猫大好き

2／22 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

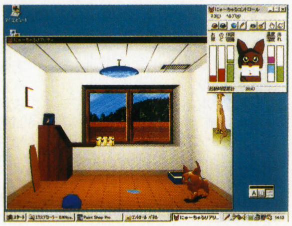


デジタル日めくりカレンダー・シリーズ『Opened Today』の新作は，ネコの写真を収録。毎日ちがったネコの映像が表示される。お気に入りの写真をペーストすることも可能。

前号追補タイトル

にゃーちゃるリアリティ

1／15 ■カーメイト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



ネコ型の人工生命プログラムを飼育する3Dペット育成SLG。そのときどきのネコのようすがリアルタイムに描かれる。プレイヤーの接しかた，しつけかたにより性格が変化していく。

日本語マニュアル付英語版

SUPER EURO FIGHTER 2000 for Windows95

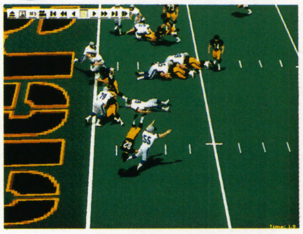
2／28 ■イマジニア ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM

仲間との通信による共同作戦行動や，AIによる戦争全体の動きの管制を実現したフライト・シミュレータ。自分でミッションを提案し，実行できる「ミッションプランナー」機能が追加された。

日本語マニュアル付英語版

FPS FOOTBOLL'97

3／7 ■シエラ・バイオニア ■アメフト ■7,800円 ■CD-ROM

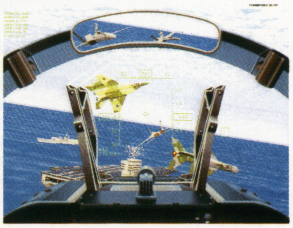


選手・コーチ・観客など，すべての立場からアメフトを再現したゲーム。モーション・キャプチャーにより選手の動きを18,000フレーム以上で表現。自分でプレーを組み立てることもできる。

日本語マニュアル付英語版

U.S.NAVY FIGHTERS SPECIAL PACK

3／14 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■8,500円 ■CD-ROM



『U.S.ネイビーファイターズ』シリーズの最新バージョン。ベトナムを舞台としたミッションや戦闘機が追加されている。完訳マニュアルつきのスペシャル・パックによる発売。

日本語マニュアル付英語版

SESAME STREET :GET SET TO LEARN

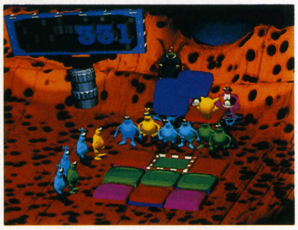
3／20 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

英語による教育番組「セサミストリート」のキャラクターとおしゃべりしながら，アルファベットの知識とヒアリング力を身につけていくソフト。テレビの映像や歌も多数収録している。

日本語マニュアル付英語版

FLIP OUT

3／21 ■フジコム ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM



縦3×横3に区切られた色のついたボードに，同じ色のタイルをあてはめていくアクションパズル。21のタイルとボードが設置されたゼロ・グラビティ・ステージのクリアをめざす。

日本語マニュアル付英語版

MAGIC:THE GATHERING

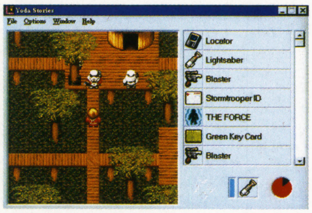
3／上 ■メディアクエスト ■カードゲーム ■8,800円 ■CD-ROM

世界的な人気を誇るカードゲームをパソコン化した作品。戦闘（カード対戦）を勝ち抜くごとに自分のカードが強くなるRPGモードと，コンピュータと対戦するデュエル・モードがある。

日本語マニュアル付英語版

YODA STORIES

3月 ■マイクロマウス ■AVG ■5,500円 ■CD-ROM



映画「スターウォーズ」のヨーダの使命をはたすため，ライトサーベルや情報をさがしもとめるAVG。プレイするたびにストーリーとマップが変化する機能を搭載し，1時間程度で気軽に遊べる。

DataBase Windows95新作発売予定表

日本ファルコムが最新作『英雄伝説Ｖ』をふくめて，「英伝」シリーズ作品を発売する。カプコンからは『ストZERO』『ZERO2』が登場。『マスターオブモンスターズ』シリーズもひさびさにリリースされる。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
冬頃予定	★ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	（予）9,800円
3月7日	ナンバーズシミュレーション For Windows95 Version1.2	エンターテインメント	インナーブレイン	9,800円
	★GOLDEN NUGGET（マ）	テーブルゲーム	ヴァージンインタラクティブ	（予）8,800円
	★マスターオブモンスターズ 魔道王の試練	SLG	システムソフト	9,800円
3月21日	★戦略プロ野球 開幕バリューセット	野球SLG	システムソフト	9,800円
	★戦略プロ野球'97年開幕版	データ集	システムソフト	3,800円
3月中旬	★ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ プリンスコース日本語版	ゴルフ	アテイン	9,800円
3月下旬	PAYUTAとICE GOD	教育	UBIソフト	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
3月予定	ゴウカイザーワールドVol.1	データベース	アーバンプラント	（予）6,800円
	ターナーコレクション	スクリーンセーバー	サンソフト	4,500円
	テートギャラリー	スクリーンセーバー	サンソフト	4,500円
	★必殺パチンココレクション2	パチンコ	サンソフト	（予）6,800円
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定
4月1日	★カースクリーンセーバー BMW	スクリーンセーバー	富士通パソコンシステムズ	3,330円
4月4日	★A-10 CUBA!（マ）	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
	ハイパーブレード	スポーツ	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	7,800円
	★アンジェリークSpecial 2 プレミアムボックス ～トラベルセット	SLG	光栄	9,800円
	ウイニングポスト3	競馬SLG	光栄	11,800円
	ダークハンター（上）異次元学園	教育	光栄	8,800円
	ダークハンター（下）妖魔の森	教育	光栄	8,800円
	★帝国華撃団 電幕倶楽部 ～サクラ大戦電脳アクセサリー集	スクリーンセーバー	セガ	（予）3,980円
4月11日	★カレイドスコープ	画集	ウィル／アートマン	4,800円
4月15日	森田将棋'97	将棋	毎日コミュニケーション	12,800円
4月18日	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	オブシディアン	AVG	インプローレ	9,800円
4月25日	新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
	THE ART OF 紅の豚	画集	徳間書店	5,800円
	プリティサミー DAY AFTER DAY	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
4月28日	★ウルトラマン・スクリーンセーバー SPECIAL PACK	スクリーンセーバー	コロムビアクリエイティブ	5,800円
	★ハルツスクリーンセーバー1 for Win95	スクリーンセーバー	コロムビアクリエイティブ	3,900円
4月下旬	★アサシン2015（仮）	3Dアクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月下旬	★三國演義×三國正史	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
4月予定	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ④ インターセプター～Interceptor	教養	サクセス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑤ 嵐が丘～Wuthering Heights	教養	サクセス	未定
	Jaja馬！カルテット	SLG	G.M.F	（予）8,800円
	（タイトル未定）	3Dシューティング	ズー	未定
	新英雄伝説	RPG	日本ファルコム	未定
	はいぱぁセキュリティーズW	SLG	パック・イン・ソフト	（予）6,800円
	ガンダム バーチャルモデラー プロ	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	19,800円
	つくってあそぼう きかんしゃトーマス	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★Jリーグ プロフェッショナル・サッカー	サッカーSLG	ビクターソフト	8,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	OUTLAWS（マ）	AVG	マイクロマウス	9,800円
	シムシティ2000 ネットワークエディション日本語版	SLG	マクシス	12,800円
	シムチューン日本語版	エンターテインメント	マクシス	未定
5月予定	クリーチャーズ	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	アディダス・パワー・サッカー（仮）	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	7,800円
	雷電'97（仮）	シューティング	ゲームバンク	5,800円
	毛利元就～誓いの三矢	SLG+RPG	光栄	9,800円
	エアー・ファイターズ ～最新攻撃／戦闘機	データベース	トッパン	3,980円
	エアー・ボンバー ～最新ステルス爆撃機	データベース	トッパン	3,980円
	コンバット・ヘリコプター ～世界の戦闘ヘリコプター	データベース	トッパン	3,980円
春頃予定	★最強の囲碁	囲碁	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	THE LAS VEGAS（マ）	テーブルゲーム	イマジニア	7,800円
	シュヴァルツシルトEX	SLG	NECインターチャネル	未定
	★ピンボール（仮）	ピンボール	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	スターレンジャーズ	3Dシューティング	G.M.F	未定
	ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	ソーサリアン フォーエバー	ARPG	日本ファルコム	未定
	Dithrambos	SLG	風雅システム	未定
	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円

（MMX）……MMXペンティアム専用／（VR）……PowerVR専用／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

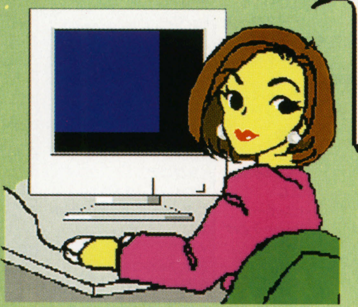
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	MAGIC EXPANSION NET (仮)(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	STAR TREK GENERATIONS(マ)	AVG	メディアクエスト	8,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
6月6日	★ディスクステーション15号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
6月下旬	リンクデバイザー2074	SLG	G.A.M.	未定
6月予定	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	ドキドキ ON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
	ワールドアトラスVer. 6 日本語版	教育	マルチソフト	未定
7月予定	★ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	★ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
8月予定	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 8,800円
夏頃予定	アサルト・リグス	シューティング	ゲームバンク	7,800円
	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	未定
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	5,800円
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	未定
	ブルーサンゴ	エンターテインメント	ジャイロ	7,800円
	★ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	JEDI KNIGHT ～DARKFORCES II(マ)	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	THE REBELLION(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo. 8 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	★維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
10月予定	★ビストロ	SLG	PSD	(予) 7,800円
秋頃予定	★スコーチャー	レーシング	ゲームバンク	(予) 7,800円
97年予定	I-76(仮)	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	(予)12,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スーパーカジノスペシャル	ギャンブル	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ～Zombie dawn of the dead	教養	サクセス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロック～Sandlot	教養	サクセス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Inncent	教養	サクセス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	未定
	電脳戦機バーチャロン(MMX)	3Dアクション	セガ	未定
	★ファーランドサーガ2(仮)	SLG+RPG	TGL	未定
	日本の釣り～長良川編	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	★家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	ラヴェジD.C.X.	3Dシューティング	ウイネット	(予) 6,800円
	クルセイダー：ノーリモース	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	未定
	NBAパワーダンカーズ for Windows95(仮)	バスケットボール	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ～forever with you for Windows95(仮)	SLG	コナミ	未定
	ミッドナイトラン ～ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	iM I A 2 エイブラハム	SLG	G.M.F	(予) 8,800円
	F-16	フライトSLG	G.M.F	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	キャピタリズム	SLG	G.M.F	未定
	★ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	★英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	★英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	★英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	★(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	★(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	推理バトル! シャーロック・ホームズへの挑戦!(仮)	AVG	PSD	(予) 8,800円
	★虚空漂流ニルゲンツ(VR)	AVG	マイクロキャビン	未定
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ 日本語版	ドライブ	マクシス	未定
	Full TiltII(マ)	ピンボール	マクシス	未定
	Marble Drop(マ)	教育	マクシス	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ジオ・ライト・ムーン(日本ソフテック)未定／価格未定→3月27日／9,800円●ヘクセン(ゲームバンク)3月下旬→4月●X-WING VS. TIE FIGHTER(マイクロマウス)3月→4月●GRAND PRIX MANAGERII(メディアクエスト)2月→春頃●RPGメーカー'97(アスキー)3月17日●スパイクラフト(アクティビジョン・ジャパン)1月→4月4日●メックウォーリア2～傭兵部隊(アクティビジョン・ジャパン)春頃→3月7日●野球道3(日本クリエイト)1月31日→3月●NASCAR RACING2(シエラ・パイオニア)→DOS/Vへ変更●孫子の兵法 百家争鳴(TGL)2月下旬→3月7日●HIND(イマジニア)1月→1月17日●おもしろ倶楽部3Dでき～るJr. Ver1.1(キヤノンソフトウェア)1月→未定[おもしろ倶楽部3Dでき～るJr.2にタイトル変更]●NBAハングタイム(ゲームバンク)2月20日→4月6日●スコーチャー(ゲームバンク)2月20日→2月27日●トロフィー・バス2(シエラ・パイオニア)2月21日→3月7日[Windows3.1から機種変更]●新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.1(ガイナックス)[ハイブリッドへ機種変更]●クロックタワー(ヒューマン)2月28日→3月7日●子供パソコン実験シリーズ わくわくで・ん・き コイルのはたらき(マイクロマウス)2月→3月●MASTER OF ORION II～BATTLE AT ANTARES(メディアクエスト)[DOS/Vから機種変更]●野球道3(日本クリエイト)1月31日→3月20日●あやかし忍伝くの一番(翔泳社)2月下旬／価格未定→3月7日

パソコンをマスターしよう！

少人数制パソコンスクール Fun



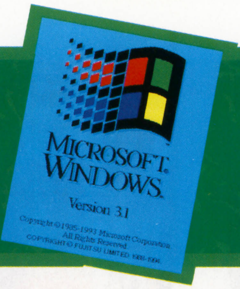
パソコンでゲームばっかりやってるキミ！
会社ではビジネスパソコンは常識よ！
しっかり勉強しなくちゃ乗り遅れちゃう。

みんなに内緒でマスターしちゃえ。

●少人数グループレッスン
●いつでも好きな時間に。
フリーパス制
●修了後の質問にも対応します。

パソコンできること、いろいろやってみたらゲーム機だったキミのパソコンが、
頼もしい友達やビジネスのパートナーになってくれるよ。
Fun は、前向きなあなたを応援しています。

東京都新宿区新宿2−5−12 ラシントンパレスビル7F
TEL 03-3350-5931 FAX 03-3350-5886



Windows3.1

WINDOWS 3.1

今月の新作　人気のキャラクターを使った素材集が，ぞくぞく登場！

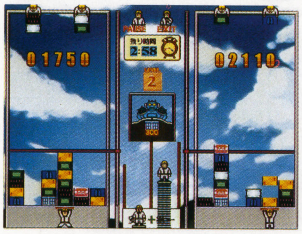
最近，キャラクター人気の高いゲームの素材集が数多くリリースされているWin3.1。今月は，そういったソフト2作に注目したい。家庭用ゲーム機にも移植される『エーベルージュ』の素材集には，名場面やゲーム未使用CGはもちろん，ファンに好評のホームページがそのまま収録されている。

また，女子高生を一流芸能人に育成する，プレイステーションのSLG『ヒロイン・ドリーム』の原画集も登場。こちらはデザイナーの覚え書きまでふくむ，500点もの原画を網羅した完全版。ファン感涙ものの作品だ。（山田真也）

Windows95対応

ポイポン

3/7　■WittyWolf　■アクションパズル　■5,800円　■CD-ROM



食べ物や建築資材を均等に積み上げ，より高いサンドイッチやビルを作るのが目的の"積みゲー"。同じ材料を並べ，エネルギーをたくわえることにより，相手を妨害することができる。

Windows95対応

エーベルージュ～学園生活の思い出

3/7　■富士通　■素材集　■4,300円　■CD-ROM

育成恋愛SLGのキャラCGで構成された素材集。未公開のものをふくむ200枚以上のCGと3種類のセーバー，さらに『エーベルージュ』のホームページを掲載している。特製マウスパッド同梱。

Windows95対応

ザ・プロ将棋Vol.2 矢倉の闘い編

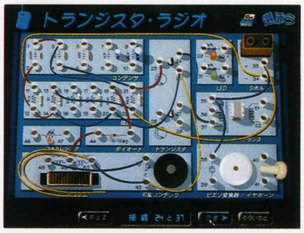
3/7　■富士通　■データベース　■7,800円　■CD-ROM

中原　誠永世十段の監修による，棋譜データ集。第2弾は，トッププロのあいだでも主流となっている矢倉の戦法を中心に，最新の棋譜を多数収録している。対象はアマチュア6級～名人クラスまで。

Windows95対応

フシギな電子の世界！～キッズ・ラボ

3/7　■ポリグラム　■教育　■9,800円　■CD-ROM

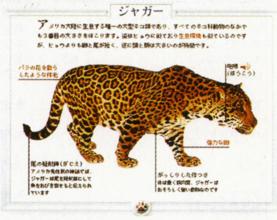


［海外から移植］テープレコーダーや電話など，身のまわりにある電化製品の仕組みと各部品について学べる電子教育ソフト。パソコン上で部品を組み立てて，あらゆる用途の電気回路が作成できる。

Windows95対応

地球探検大博物館　キャット館

3/7　■DDPデジタルパブリッシング　■図鑑　■9,800円　■CD-ROM



ネコ科の動物の生態データから貴重な美術工芸品まで，ネコに関するあらゆる情報を集めた図鑑。骨格などの解剖図や鳴き声データ，世界のネコ分布図などが博物館形式で閲覧できる。

Windows95対応

地球探検大博物館　鳥類館

3/7　■DDPデジタルパブリッシング　■図鑑　■9,800円　■CD-ROM

空を飛ぶ鳥からペンギンまで，鳥類についての情報が収録された図鑑ソフト。博物館の中を歩く形式で，生態や体のしくみ，鳥の視野の動画映像，世界の美術工芸品などを幅広く収録。

Windows95対応

地球探検大博物館　キャット館・鳥類館　2本特別セット

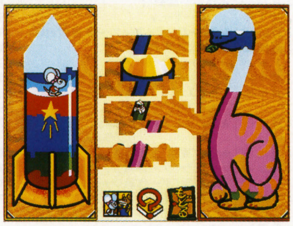
3/7　■DDPデジタルパブリッシング　■図鑑　■14,800円　■CD-ROM(2枚組)

「地球探検大博物館」シリーズの『キャット館』『鳥類館』をセットにした特別限定パック。ネコ科の動物と鳥類に関する，こまかな生態やその歴史などを，あわせて見ることができる。

Windows95対応

ぼくといっしょに1

3/14　■WittyWolf　■教育　■4,800円　■CD-ROM

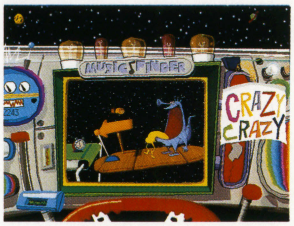


オオカミのウィッティくんとミニゲームで遊ぶことで，子どもの基礎能力を高める教育ソフト。第1弾では5種類のミニゲームでパズルや色当てをしながら，色彩感覚などを養う。対象は3～7才。

Windows95対応

クレイジー・ミュージック・ファクトリ

3/14　■富士通　■エンターテインメント　■6,600円　■CD-ROM

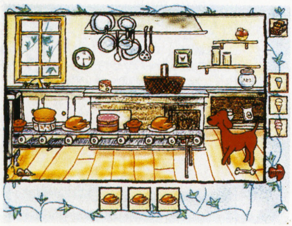


楽器にかぎらず，物音や笑い声などといった日常の音を取り入れた作曲ソフト。音符や楽譜を使わずに音を自由に組みあわせて手軽に作曲でき，作成した曲は，アーティストによる歌や踊りで楽しめる。

Windows95対応

マドレーヌとかんがえよう

3/20　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■教育　■4,800円　■CD-ROM



［海外から移植］世界中に知られる絵本の登場人物・マドレーヌの家で，遊びながら学習する教育ソフト。タイプレッスンやぬり絵など9種のミニゲームと，ミュージカル映画10本が収録されている。

Windows95対応

ティミー③バースデイパーティ

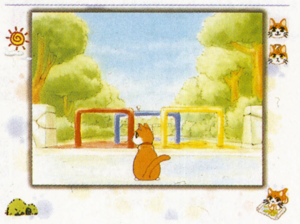
3/20　■キッズシンフォレスト　■教育　■4,500円　■CD-ROM

デビット・グロスマン原作，イスラエル製の教育ソフト『ティミー』シリーズ第3弾。今回は動物たちといっしょに6種類のミニゲームでティミーの誕生日をお祝いする。メッセージは2か国語対応。

Windows95対応

しょうちゃんの大冒険

3/21　■ポニーキャニオン　■AVG　■5,800円　■CD-ROM



子猫のしょうちゃんが飼い主の目を盗み，パズルや迷路などのミニゲームを楽しみながら部屋や街の中を冒険するAVG。しょうちゃんのデザインは漫画家の桜沢エリカ，声は久川　綾が担当。

Windows95対応

ピーターパン

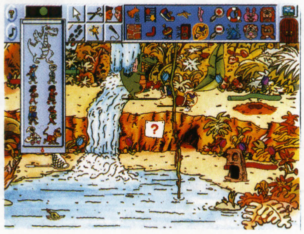
3／22 ■コアラブックス／アポロンクリエイト ■絵本 ■3,800円 ■CD-ROM

子どもから大人までに親しまれている，"永遠の子ども"ピーターパンのお話を収録したデジタル絵本。全ページが日本語・英語に切り替えられる。お絵かきボードや童謡2曲なども収録。

Windows95対応

はらはら宝島

3／28 ■ズー ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



ドラゴンのニッキーをはじめとする9人のキャラが，宝島の中で動きまわるようすを楽しむソフト。ビーチや海賊船などの中で，アイコンによるさまざまなリアクションやミニゲームを楽しむ。

Windows95対応

デジタルトミカ

3／下 ■トミー ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

ロングセラーを誇るミニカー「トミカ」を，モニター上で再現。道路や情景パーツを配置したコースでミニカーを走らせることができる。発売中の『デジタルプラレール』との組みあわせも可能。

Windows95対応

「101匹わんちゃん」プリント・スタジオ

3月 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］同名映画作品に登場するダルメシアン犬のグラフィックが満載された印刷ソフト。バックの色やもようを組みあわせて，招待状やカレンダーなどが簡単操作で作成できる。

前号追補タイトル Windows95対応

世界の車窓から[V] ～オリエント急行と世界の豪華列車

2／14 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

テレビ朝日系列で放送中の同名番組のCD-ROM第5弾。オリエント急行をはじめ，世界各地をめぐる豪華列車の旅をあらゆる角度から満喫できる。時刻表や路線図など，各種データも多数収録。

前号追補タイトル Windows95対応

ヒロイン・ドリーム イラストコレクション

2／22 ■アニマック ■画集 ■4,000円 ■CD-ROM

プレイステーションで人気の育成SLGに登場する，各種キャラクターの原画イラストを500点以上収録した画集。未使用イラストをふくめた，カラー&モノクロのグラフィックを満載している。

前号追補タイトル Windows95対応

デジタルプラレール車両シリーズ② 在来特急セット

2／25 ■トミー ■データ集 ■2,000円 ■CD-ROM

パソコンのモニター上でプラレールを走らせる同名ソフトの列車増設データ集。成田空港までを走る成田エクスプレスや東京と伊豆を結ぶ踊り子号など，カラフルなボディの在来線特急5車種を採用。

前号追補タイトル Windows95対応

シヴィライゼーションII 戦略ガイド付 完全日本語版

2／下 ■メディアクエスト ■SLG ■11,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］ほかの町や国と戦闘や外交を行ないながら自国を拡大していく同名SLGに，300ページ以上もの公式戦略ガイドを添付したもの。英語版のシナリオ集は使用できない。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

ディズニー・インタラクティブ・ジャパンの新作が数タイトル登場している。『シヴィライゼーションIIシナリオ』は，シナリオ・コンテストの入賞作品が収録される。『お父さんのための』シリーズ新作は競馬。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月14日	★競馬必勝塾II	競馬予想	総合ビジネスアシスト	18,000円
3月7日	パワードール	SLG	工画堂スタジオ	11,800円
3月21日	★ラストガーディアン2～黄泉の封印	RPG	ANJIN	8,800円
3月28日	はらはら宝島	教育	ズー	6,800円
	プラトゥーンリーダー	SLG	セガ	(予)12,800円
3月中旬	ヤッツィー	テーブル	ハズブロージャパン	4,800円
3月予定	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
	ガイアリゾート	SLG	マルチソフト	未定
4月4日	★ぷよぷよ for Windows リプライス・エディション	アクションパズル	クエスト	2,480円
4月18日	★江戸東京 古地図散歩	教養	ポニーキャニオン	6,800円
4月24日	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
4月25日	★世界名作劇場スクリーンセーバーVol.2 パトラッシュ&アメディオ	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	5,800円
4月下旬	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	しゅっぽっぽジュニア	パズル	WittyWolf	未定
4月予定	ゴウカイザーワールドVol.2	データベース	アーバンプラント	(予)6,800円
	★お父さんのための競馬	競馬SLG	ITOCHU	3,980円
	無人島物語R(仮)	SLG	ケイエスエス	(予)9,800円
	政界立志伝Part 2(仮)	SLG	ジーアンドエフ	未定
	算数美神ラビー(仮)	教育	ソース	(予)9,800円
	キーボード大作戦～キーボードミッション(仮)	教育	デジタルメディア	(予)5,800円
	★ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	6,600円
	音楽の散歩道～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	6,500円
	サラブレッドカードデータベース	データベース	ベック／バンダイ	6,800円
5月23日	★RAMA(仮)	AVG	シエラ・パイオニア	10,800円
5月上旬	デジタルプラレール情景シリーズ②	データ集	トミー	2,000円
5月中旬	ぷるんぱ着せかえ(仮)	エンターテインメント	WittyWolf	未定
5月下旬	太陽の魔法	エンターテインメント	WittyWolf	未定
5月予定	★「ミッキーと仲間たち」プリント・スタジオ(仮)	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
春頃予定	プレイドルフィン	データベース	アーバンプラント	(予)5,500円
	ふるさとむかしあそび・広場編(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチの書」	教育	NECインターチャネル	11,000円
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	7,800円
	マルチメディア人体セット	教育	NECインターチャネル	15,800円
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	第二十期棋聖戦～激突の譜	データベース	G.A.M.	6,800円
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	ビーバス&バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	★シヴィライゼーションIIシナリオ	シナリオ集	メディアクエスト	未定
6月下旬	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
6月予定	ファンタズム2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	未定
7月予定	★「くまのプーさん」プリント・スタジオ	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
8月予定	ガンダム0079	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
9月予定	FPSゴルフ(仮)	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
97年予定	スーパーマインド(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予)7,800円
	太平洋戦域航空機ファイル W.W.II(仮)	SLG	G.A.M.	7,800円
	SANKYO FEVER実機シミュレーション for Win	パチンコ	TEN研究所	未定
	リップス・ザ・エージェント#3～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
未定	FLY'N THINGS 戦闘機編(仮)	ツール	アクアシステム	未定
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	(予)8,800円
	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	未定
	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予)7,800円
	BM(仮)	SLG	ウィズ	未定
	AICスピリッツ描き下ろし壁紙集	素材集	AICスピリッツ	未定
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	算数戦士ブラスター4(仮)	教育	ソース	未定
	LOCUSデスクトップアクセサリーシリーズVol.2 ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠	素材集	ローカス	4,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●SKI制服向上委員会 2. 正義の味方参上！編(広美)未定●ウォーターゲーム(トミー)未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows(クエスト)2月24日→2月28日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)2月25日→3月25日●ウェザー ディザスター～地球を救え(エー・アイ・ソフト)2月5日→2月19日●ライトハウス 異次元の扉(シエラ・パイオニア)1月24日→2月7日●ザークの大冒険～パターンを探せ(富士通パレックス)2月中旬→2月28日●チャガロンとでかけよう(富士通パレックス)2月中旬→2月28日●トロフィー・バス2(シエラ・パイオニア)2月21日→3月7日[Windows95へ機種変更]

ハイブリッド
HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

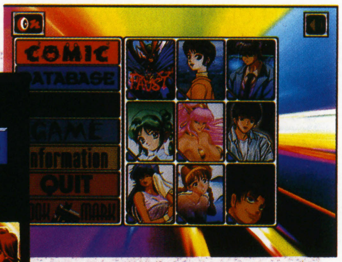
電脳漫画雑誌　有名マンガ家たちのデジタルな側面が見られるぞ！

マンガ雑誌をめくるように，ストーリーを楽しむ――いわゆるデジタルコミックと呼ばれるジャンルは，もはやすっかり定着した感がある。昨年冬にスタートしたデジコミ・マガジン『コミックオン』も第3弾をむかえ，内容もますます充実しての登場なのだ。

今回収録されているマンガは，まつもと泉のおなじみ「きまぐれオレンジ☆ロード」をはじめとして，唯登詩樹によるAVG風のコミック「LAND BREEZE」など，描き下ろしの新作3作をふくむ9作品。中でも注目なのは，アニメーター集団"O.L.M."によるアメコミ風の「ファウスト」と，まつもと泉ひさびさの新連載「EE」の2作。とくに「EE」は，今までの作風とは一線を画するサイバーパンク調の雰囲気で，次号からの本格スタートが待ちどおしい。

インタビューには，ベテラン声優の古谷　徹が登場。ホームページもみずから開設しているという氏が，まつもと泉とのパソコン談話に花を咲かせている。

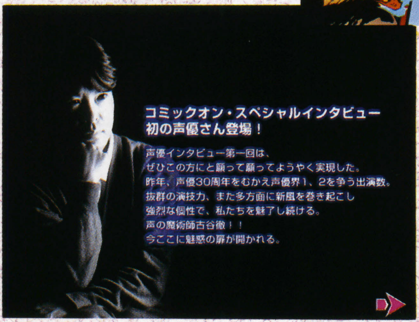
パソコンを知るマンガ家たちが，パソコンでできることを追及したこの作品。今後の展開に注目したい。　　　　（山田真也）



▲収録作品は9タイトル。まつもと泉の新作もスタートするぞ
◀通信販売やインターネットで，特製グッズを購入できるのだ

▲絵を入れかえてそろえるパズルが，オマケとして収録されている

コミックオンVOLUME3
■東芝EMI　■エンターテインメント
■3,800円　■発売中



▶声優へのインタビュー第1弾は、声優歴30年、パソコン歴15年の古谷　徹だ

▲▶新連載の「ファウスト」と、好評の「きまぐれオレンジ☆ロード」

飛びます×2　手軽さとマニアックさが同居する空中戦はいかが？

ボードゲームの老舗として，世界的に有名なアバロンヒル社。そのウォーゲームの名作群が，最近SLGとしてパソコンに移植されている。この『フライトコマンダー』も，そのシリーズの1作だが，一般的なSLGとはちがったシステムを採用しているのが特徴。

通常，フライトSLGといえば，コックピットにすわって計器類とにらめっこし，戦闘機を飛ばすといったものを想像するだろう。しかしこのゲームは，普通のSLGと同じ感覚で飛行機を動かすだけの，いたって簡単なシステムである。

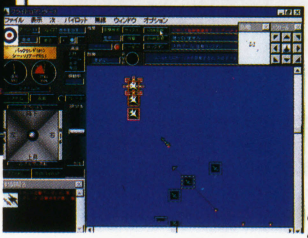
だが，飛行機に急激な方向転換をさせるのは，現実にはムリな話だし，後方に機銃やミサイルを撃つこともありえない。そういった，従来のSLGでは無視されていたフライトSLG的な要素は採用しているため，簡略操作でリアルな空中戦が味わえるのだ。

今回は，海外版では別売りとなっていた『ミッションビルダー』がセットになっており，オリジナルのマップやキャンペーンが作成できる。登場する戦闘機は，37か国117種類というボリューム。予算の都合で実際には製造されなかった機体を，残されたデータをもとに再現したユニットまである。適度にマニアックなゲーム性と，とことんマニアックな戦闘機データがうまく融合されているのだ。

フライトコマンダー ~FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER
■グラムス　■フライトSLG
■9,800円　■発売中

▶登場国や部隊の規模など、こまかな状況の設定も可能

▲細部のスペックまで網羅された，マニア感涙ものの戦闘機データベース



◀相手の動きを読み、背後をとるのが理想的展開

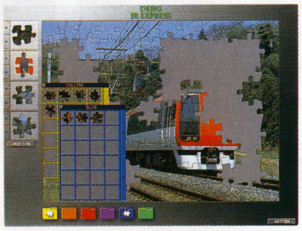
今月の新作

今月も写真集や教育ソフトが中心のハイブリッド。中でもデータベース・ソフトは，アニメからクラシック，美術品，日本酒までと幅広いジャンルのものがそろっている。いずれもデータを寄せ集めただけではなく，見せかたが工夫されているものばかりなので，ながめているだけでも十分に楽しめる。また「新世紀エヴァンゲリオン」の壁紙集もついに登場。マニア必携のアイテムだ。

Windows95対応

DEJIG「JR特急」

3/6 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,800円 ■CD-ROM



人気のデジタル・ジグソーパズルのシリーズ第10弾。独特のフォルムが人気の山形新幹線つばさをはじめ，JRの特急20種類を絵柄にしたパズルが楽しめる。完成したものはセーバーにもなる。

Windows95対応

フライトコマンダー ~FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER

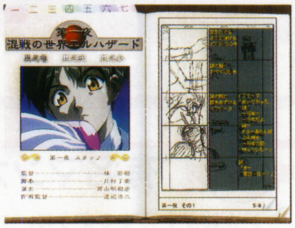
3/7 ■グラムス ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アバロンヒルのボードゲームをもとにしたSLGシリーズ最新作。過去の名機から近未来に配備予定のものまで，世界中のジェット戦闘機が激突する。『ミッションビルダー』が付属。

Windows95 & Macintosh

神秘の世界エルハザード ごくらくCD-ROM

3/7 ■パイオニアLDC ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM



名場面や設定資料などをまとめた“ごくらくシリーズ”に，OVAを中心に人気の高いアニメ「神秘の世界エルハザード」が登場。新シリーズの秘密情報やミニゲームが収録されている。

Windows95対応

裏磐梯　四季を歩く

3/13 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

会津・磐梯山の裾野に広がる裏磐梯の光景を，写真家・新井幸人の撮影による映像で楽しめる写真集。高画質フォトやムービーなどで，裏磐梯の自然の姿を鑑賞できる。地図検索機能も同時収録。

Windows95対応

「流氷の来る街」中台均史

3/14 ■インプローレ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

流氷が接岸する地域として知られる，北海道・オホーツク海の冬から春にかけてを追った写真集。サロマ湖畔に広がる雄大な光景を，写真家・中台均史が撮影。フル画面の高画質映像で堪能できる。

Windows95対応

「夜空の輝き」林　完次

3/14 ■インプローレ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

写真家，林　完次の監修による，さまざまな星々をとらえた写真集。春夏秋冬でことなった表情を見せる星座の姿を，250点以上の写真に収録。ワイドサイズ画面で高画質フォトが流れる。

Windows95対応

クリック&プレイ ゲームコレクションII

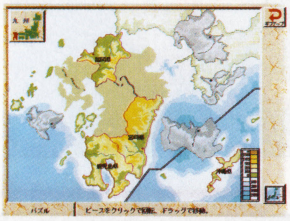
3/14 ■富士通 ■オムニバス ■2,400円 ■CD-ROM

ゲーム作成ツール『クリック&プレイ』のコンテストに応募された優秀作50本を収録したゲーム集。同名ソフトの体験版と，ノウハウなどを説明した電子ガイドブックが収録されている。

Windows95対応

ジグソー・ジャパン

3/15 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



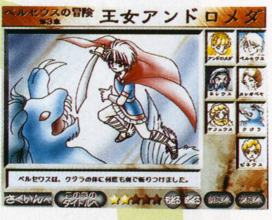
全国47都道府県をピースに見立て，日本地図のジグソー・パズルを完成させる教育パズル。写真や動画などで，各地の気候や産業などを参照でき，遊びながら日本地理が勉強できる。

Windows95対応

星空の伝説~ギリシア神話 第2巻

3/19 ■アドウィン ■絵本 ■3,980円 ■CD-ROM

星座のもととなったギリシア神話のエピソードを，イラストとナレーションでわかりやすく紹介する絵本。第2巻では，メデューサ退治で有名なペルセウスの冒険をとおして，星座のなりたちを学ぶ。



▶ちょっとむずかしめの物語も，かわいいイラストでわかりやすく語られる

◀語り手は，伝令と商業の神・ヘルメスと，知恵と戦いの女神・アテナの2人だ

Windows95対応

南仏プロヴァンス

3/20 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

フランス在住の写真家，小野　規の撮影による，南フランス・プロヴァンスの風景写真160枚をおさめた写真集。ラベンダー畑や地中海を望み，ゴッホも見た景色がエッセイとともに味わえる。

Windows95対応

カルロとおえかき~きょうりゅう

3/20 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

おなじみカルロの教育ソフト・シリーズ第11弾。恐竜をモチーフに，ぬり絵やスタンプなどで遊ぶことができる。恐竜が滅びた原因などを解説する「ふしぎツアー」も収録。

Windows95対応

S&VシリーズVol.14 LOVERS

3/20 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM

写真集と音楽CDをあわせたエンハンスドCD-ROM写真集。カップルを被写体にした杉山宣嗣撮影の写真120点と，A.S.A.Pがカバーする荒井由美のヒット曲の英語バージョンを収録している。

Windows95対応

S&VシリーズVol.15 ヴェネチア

3/20 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,864円 ■CD-ROM

写真家，長谷川朝美撮りおろしによる水の都の美しい写真120点と，ステファン・グラッペリーによる名曲のバイオリン演奏が，あわせて楽しめる写真集。音楽は通常のCDプレーヤーでも再生可能。

Windows95対応

カルロとたんけん~じどうしゃ

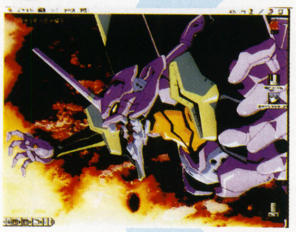
3/20 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

不思議ネコのカルロと勉強する教育ソフト。第12弾では，さまざまな場所で働く車を題材に，約40車種の紹介と車の構造，カーナビのしくみなどを解明する。ミニゲームではカーレースが遊べる。

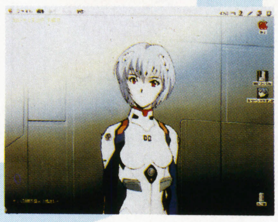
Windows95対応

新世紀エヴァンゲリオン DAILY SELECTION

3/21 ■パイオニアLDC ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



▶名場面・珍場面の壁紙が合計400枚も！ 毎日変えても、まだ余裕があるぞ



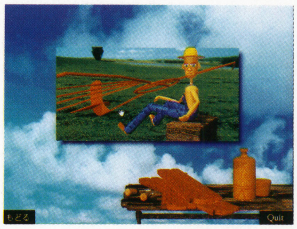
◀ブラウザーがわりとなるスライドショー機能も搭載。どの壁紙がお好み？

毎日ちがった壁紙を表示する“日めくり壁紙集”シリーズに、人気絶頂のアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」が登場。テレビや出版物から選りすぐった400枚もの壁紙が、日がわりで楽しめる。

Windows95 & Macintosh

ジョナサン

3/25 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



しゃべるカモメと、空を飛ぶことにあこがれる少年との交流が、3Dレンダリングによるアニメーションで展開される、AVG風の教育ソフト。季節風で飛ばされた少年が、不思議な世界で冒険をする。

Windows95対応／ピピンアットマーク対応

おどってあいうえお

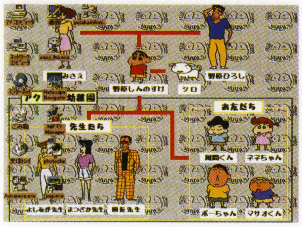
3/25 ■バンダイビジュアル ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

音楽にあわせて踊る3次元CGの5人のキャラクターといっしょに、「あいうえお」五十音を勉強する教育ソフト。クイズ形式でひらがなやカタカナの順番や書きかた、簡単な単語などが学べる。

Windows95対応

クレヨンしんちゃんスクリーンセーバー

3/25 ■ユタカ ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM



子どもから大人までに人気の「クレヨンしんちゃん」が、画面せましとあばれまわるセーバー集。全64問の質問への答えにより、粘土アニメや3D・CGなど多種多様なセーバーのパターンが決定する。

Windows95対応

酒楽 '97年度版

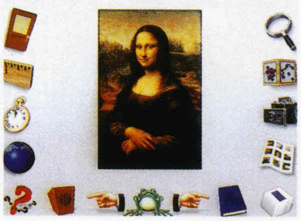
3/28 ■富士通パレックス ■データベース ■3,500円 ■CD-ROM

日本酒品評会「全国日本酒コンテスト」に入賞した、約370銘柄のデータを収録した日本酒データ集。各銘柄の紹介をはじめ、肴のレシピ、日本酒の作りかた、銘酒が飲める店を網羅してある。

Windows95対応

親子で楽しむルーブル美術館

3/中 ■ジャストシステム ■データベース ■5,800円(予価) ■CD-ROM

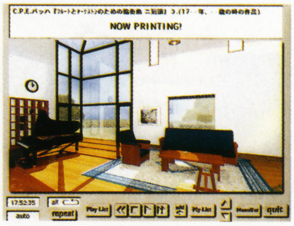


[海外から移植] ルーブル美術館が所蔵する美術品約150点を収録したデータ集。「ミロのビーナス」などの世界的な芸術作品が、詳細な解説や視点の変更などを使いながら鑑賞できる。

Windows95対応

クラシック・ランドVol.3 ～Special Collection

3/下 ■PSD ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



クラシックの名曲と作曲者を紹介するシリーズ第3弾。マルチェロ、テレマンなど、知る人ぞ知る作曲者が中心の70曲以上の作品と、前作までに登場した100名以上の作曲家のデータ集を収録。

Windows95対応／ピピンアットマーク対応

アニメデザイナー ドラゴンボールZ

3月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

[Macintoshから移植] アニメ「ドラゴンボール」シリーズを題材としたイラスト作成ツール。登場人物や背景など、2,000種類以上のスタンプを組みあわせて、カラフルな絵が手軽に作成できる。

Windows95対応

おはなしのもり③

3月 ■マルチソフト ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

昔話やテレビ電話、カラオケなどが1本のソフトで楽しめる教育ソフト第3弾。「かぐやひめ」「したきりすずめ」「かちかちやま」の3作に、オリジナル童話「まほうのふえ」を収録している。

Windows95対応

ピーターラビットのマスガーデン 日本語版

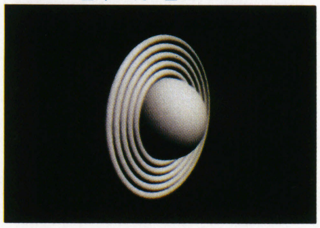
3月 ■マルチソフト ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 世界中で愛されているウサギのピーターラビットと算数を学ぶ教育ソフト。加減算や形の組みあわせのゲームをプレイし、畑を作っていく。声の出演は日高のり子と水島裕だ。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

Alt Go Key

11/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■2,000円 ■CD-ROM

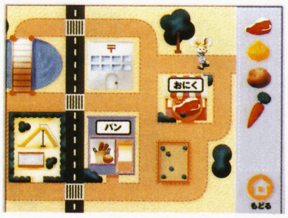


不規則なもようが立体的に見える「ステレオグラム」による、世界初の立体アニメーション・ソフト。CGデザイナーの林 成嶂が手がけた映像と、不思議な感覚の音楽が奇妙に融合する。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM③ トッポのひとりでいろいろできるかな

12/13 ■ディザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM



アニメのキャラクター、ネズミのトッポ・ジージョといっしょに学ぶ教育シリーズ第3弾。「かたづけ」「あいさつ」など、家庭・社会における生活習慣や約束事についての学習ができる。

前号追補タイトル Windows95対応

時空戦士魅鬼 コンプリートファイル

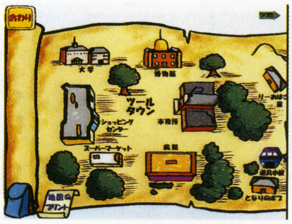
12/18 ■ビームエンタテインメント ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

人気声優の横山智佐主演の映画「時空戦士魅鬼」に関するデータ集。未公開シナリオの朗読や設定資料集、インタビューなどが収録されている。オリジナル・フィギュアとサントラCDが同梱。

前号追補タイトル Windows95対応

ツールタウンの冒険

12/21 ■インフィニシス ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

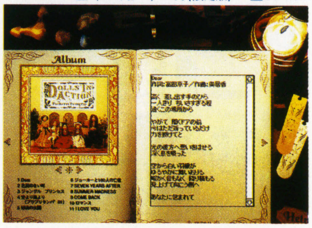


算数パズルや漢字しりとりなど、多彩なジャンルのパズルに挑戦できる教育ソフト。てこや輪軸、くさびなど、さまざまな道具に囲まれた街で、道具を活用しながら隠された宝物をさがす。

前号追補タイトル Windows95対応

オールアバウトプリンセスプリンセス

12/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■データベース ■4,800円/5,600円(限定版) ■CD-ROM



昨年5月に解散した女性ロックバンド、プリンセスプリンセスの軌跡をたどるデータ集。デビュー以来の全楽曲と全プロモーション・ビデオ映像を網羅。解散ライブのビデオ編集なども楽しめる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

N.Y.calling ～リサ もうひとつの旅立ち

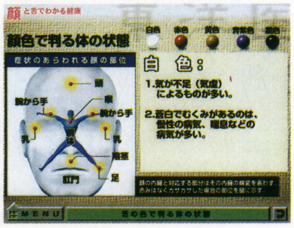
12/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

幼いころにわかれた母親をさがすリサのニューヨークでの旅をつうじて，各種スポットを紹介する観光ガイドAVG。ニューヨーク在住の写真家，谷口尋彦の写真をまじえて生の雰囲気を再現する。

前号追補タイトル Windows95対応

だれでもできる東洋医学

1/10 ■Spike ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM



"病気になる前に治す"という考えにもとづく東洋医学の基本を収録した，医学教養ソフト。体質改善法や食材の医学的効能，ツボによる体調不良の療法などを，陰陽論などの思想とともに学べる。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM④ トッポのまちがいさがし

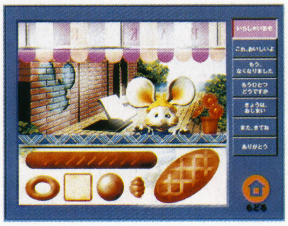
1/24 ■デザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

イタリア生まれの陽気なネズミ，トッポ・ジージョとともに学習する教育ソフト・シリーズの1作。さまざまなケースのまちがいさがしやグループわけに挑戦して，注意力や観察力を養う。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑤ トッポのくらべてみよう

1/24 ■デザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM



ネズミのトッポ・ジージョといっしょに学ぶ，教育シリーズ5作目。大きさ・太さ・長さ・重さなど，あらゆる要素を5種類のミニゲームで比較しながら，ものの順番や並べかたなどを学習する。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑥ トッポと山へおでかけ

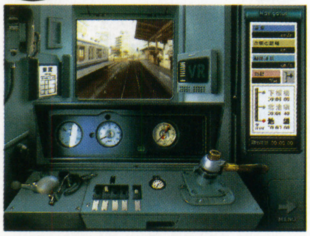
1/24 ■デザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

ネズミのキャラクター，トッポ・ジージョといっしょに，山に生息する動植物を観察する教育ソフト。鳥類・昆虫・川辺の魚など，山に生きる生命の自然の姿を，写真をまじえて解説する。

前号追補タイトル Windows95対応

鉄道運転シミュレーション東武東上線

1/24 ■小学館プロダクション ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

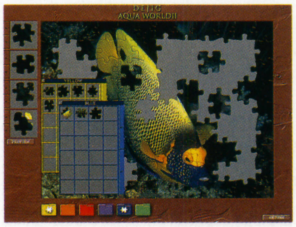


池袋から川越・寄居までを結ぶ東武東上線の運転が体験できるSLG。全区間走行可能な運転シミュレータや車両のデータ集などを収録。池袋や森林公園など，四つの駅のウォークスルーも楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

DEJIG「アクアワールドII」

2/13 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,800円 ■CD-ROM



パソコン上でジグソーパズルが楽しめる同名シリーズの第8弾。ユーモラスな海の魚をテーマに，20種類の絵柄のパズルが楽しめる。300&500ピースで完成した絵柄は，セーバーとしても使用可能。

前号追補タイトル Windows95対応

MAYA MAXX WORKS 1993-1995

2/14 ■シナジー幾何学 ■画集 ■3,400円 ■CD-ROM

最近注目の女流画家，MAYA MAXX（マヤ・マックス）の作品を収録したアート集。吉本ばななの単行本の挿し絵や，ぬいぐるみパンダの冒険アニメなど，3年間のアートワークが見られる。

前号追補タイトル Windows95対応

よーくみてねっ！ヒロインポーズ集実写版

2/21 ■インナーブレイン ■データベース ■6,980円 ■CD-ROM

さまざまなコスチュームやヌードなどで，実際の人間のポーズを収録したデッサン用ポーズ集。8方向，3アングルから撮影した，フィギュアやイラスト製作向けの写真約3,000点を参照できる。

前号追補タイトル Windows95対応

InterROMトラベル編 観光日記：ロサンジェルス

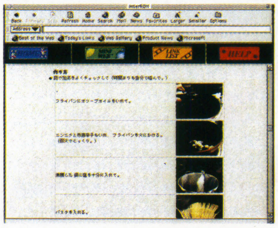
2/21 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

海外のホームページが，接続料なしで見られる『InterROM』シリーズの旅行編。アメリカの観光都市ロサンゼルスの，スポーツなど各種ホームページを気軽にネット・サーフィンできる。

前号追補タイトル Windows95対応

InterROMライフスタイル編 クッキング

2/21 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM



人気ホームページをそのまま収録した同名シリーズの最新作。ホームページを見ながら，その国ならではの料理に挑戦できる。500件以上のリンク集と，プロバイダーへの無料アクセス権つき。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑦ トッポと海へおでかけ

2/21 ■デザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

テレビアニメでもおなじみのトッポ・ジージョを起用した教育ソフト・シリーズの作品。海にでかけ，魚釣りゲームや潜水艦での海の探検などで，海中生物の生態を観察できる。

前号追補タイトル Windows95対応

トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM⑧ トッポののりものえらび

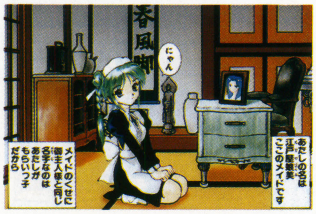
2/21 ■デザイン ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

トッポ・ジージョの教育ソフト・シリーズ第8弾。乗り物を中心に，船やヘリコプターといったゲームを楽しみながら，交通ルールなどを学んでいく。このシリーズの対象年齢は2～6才程度。

前号追補タイトル Windows95対応

コミックオンVOLUME3

2/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



デジタルコミック・マガジンの第3号。まつもと泉の「きまぐれオレンジ☆ロード」のCG集など9本のマンガ，作家のデータベース，絵あわせパズル，声優の古谷　徹のインタビューなどを収録。

前号追補タイトル Windows95対応

アンダーウェアーコレクション

2/28 ■インナーブレイン ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

"ネイキッド・アイズ"シリーズにも登場したノニータの撮影による，女性のランジェリー・データ集。写真約500点のほか価格や問い合わせ先などを収録しており，カタログとしても活用できる。

前号追補タイトル Windows95対応

カップルズ

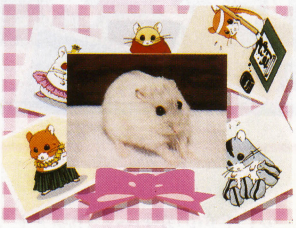
2/28 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM

イラストレーター江口寿史が監修した，同名のポーズ写真集2冊分の1,328体をCD-ROM化したソフト。写真と動画で，さまざまな場面での男女カップルのポーズが収録されている。

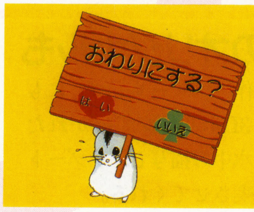
前号追補タイトル Windows95対応

ハムスター倶楽部

2/28 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



▶ハムスター日記を読んだり、ムービーを見たり。とにかくカワイイのだ



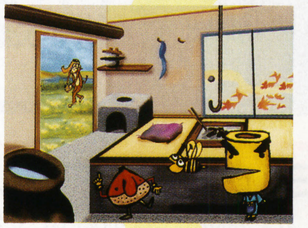
◀これからハムスターを飼おうと思っている人には、Q＆Aが最適

最近静かなブームを呼んでいるハムスターをテーマにしたデータベース。一般公募されたハムスターの写真やムービー，マンガ，エッセイ，飼いかたのQ&Aなど，内容は多岐にわたっている。

前号追補タイトル Windows95対応

おはなしでてこい③

2/28 ■テイチク ■絵本 ■5,800円 ■CD-ROM



▶それぞれの話にまつわるミニゲームも楽しめる。これは酒樽モグラたたき

◀声の担当は、ベテランの俳優・女優ばかり。本格的な語りを聞かせてくれる

岸田今日子がナレーターをつとめる，昔話の絵本集。第3弾では「さるかに合戦」「こぶとりじいさん」など全6話が，仲谷　昇や橋爪　功などの豪華キャストによって語られる。

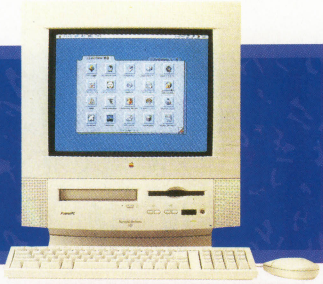
DataBase ハイブリッド新作発売予定表

今月のトピックスで紹介している『コミックオン』は，今後隔月刊となる。テイチクの『必修大阪弁集中講座』は第2弾のリリースにあわせて，前作とのカップリング版も発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
3月14日	ピラミッド ファラオの夢	AVG	ジャストシステム	6,800円
3月21日	DEJIG「ぼのぼの」(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
3月下旬	★必修大阪弁集中講座II ～2015年・東京人の逆襲	エンターテインメント	テイチク	5,500円
	★必修大阪弁集中講座 I ＋II 爆笑得々パック	エンターテインメント	テイチク	6,800円
3月予定	作ってみようよセーラームーン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,980円
	昼ゲー「アンクルトリス」	アクション	インナーブレイン	3,980円
	21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの大冒険	教育	小学館	5,800円
	DEJIG KIDS	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
	DEJIG「サラブレッド」(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
4月3日	おさかな図鑑第1集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	おさかな図鑑第2集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	キム・アンダーソン作品集(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
4月14日	「ヨーロッパ紀行」フロリアン・ワーナー	写真集	インプローレ	3,800円
	「YOKOHAMA」浜口タカシ／西村健子	写真集	インプローレ	3,800円
4月16日	★囀鳴～野鳥の世界	データベース	東芝EMI	5,800円
	★DAHLIA Vol. 4「ピッタリーナ」	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
4月17日	★グランドキャニオン(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★笹倉鉄平作品集(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
4月18日	★プロ野球名勝負・名場面特選 伝説のヒーローたちVol. 1 豪打編	データベース	小学館プロダクション	6,800円
	★プロ野球名勝負・名場面特選 伝説のヒーローたちVol. 2 豪腕編	データベース	小学館プロダクション	6,800円
4月24日	日本百名山 I	写真集	シンフォレスト	3,900円
4月下旬	AQUAZONE™ オプションディスク・MEKASIAシリーズ「ジルコ・ドラコ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	ザ・シェフ	デジタルコミック	ミカド	(予) 4,800円
4月予定	パンチルバニア	教育	アスク講談社	(予) 5,800円
	★長くつしたのピッピ	教育	インフィニシス	5,500円
	オッドボールズ	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	ピスト	エンターテインメント	ズー	3,980円
	(タイトル未定)	教育	ズー	未定
5月25日	いのまたむつみ作品集～Hades	画集	バンダイビジュアル	5,800円
5月28日	★コミックオンVOLUME 4	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
5月下旬	大正の文豪	教養	新潮社／NECインターチャネル	7,000円
5月予定	★「トイ・ストーリー」アクティビティー・センター	教育	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
春頃予定	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	生命　第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	6,800円
	釣りバカ日誌(仮)	フィッシング	ケイエスエス	未定
	★日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	画本 宮澤賢治(3)「雨ニモマケズ」	画集	ジャストシステム	4,800円
	画本 宮澤賢治(4)「猫の事務所」	画集	ジャストシステム	4,800円
	日本百名山II(仮)	写真集	シンフォレスト	3,980円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ラブセラピー	SLG	バンダイビジュアル	7,800円
6月予定	★「101匹わんちゃん」アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL. 2 1965～1969	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
	かたちのえほん	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	7,800円
	ジグソー・ワールド	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	6,800円
7月27日	CYLICA	教育	富士通パレックス	6,600円
夏頃予定	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	沖縄諸島(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★「ノートルダムの鐘」アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
秋頃予定	★日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
秋頃予定	★日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	★日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
97年予定	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	8,800円
	大塚康生CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこCD-ROM画集「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞CD-ROM画集「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
未定	アルファボンクファーム	教育	アスク講談社	(予) 5,800円
	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	爆笑！英単テイメント第1巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第2巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第3巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 5	素材集	ガイナックス	6,800円
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
	FOR YOU VOL. 3 (仮)	SLG	富士通パレックス	4,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
3月14日	★いわさきちひろCD-ROM「毎日あおうね」	画集	is MEDIA	3,800円
4月10日	★世界音楽紀行～オーストリア編	エンターテインメント	東京書籍	4,800円
	★世界音楽紀行～南ヨーロッパ編	エンターテインメント	東京書籍	4,800円
4月16日	NHK名曲アルバム　イタリア編	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
	NHK名曲アルバム　ロシア編	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
	★デビュタントVol. 2 小麦色のマーメイド	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
4月25日	魔法少女プリティサミー DAY AFTER DAY(仮)	エンターテインメント	パイオニアLDC	4,800円
4月予定	ウルトラマンティガお絵かき(PA)	ツール	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
春頃予定	オーバー・ザ・ライヒ ヨーロッパ空戦史	SLG	グラムス	9,800円
	ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
97年予定	マイリトルコンポーザー チャイコフスキー	エンターテインメント	ダットジャパン	4,800円
	マイリトルコンポーザー　モーツァルト	エンターテインメント	ダットジャパン	4,800円
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(PA)……ピピンアットマーク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol. 1～AYAME(ガイナックス)春頃●スモッカの世界一周(CAIメディア共同開発)3月10日●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)4月●シルクロード百科図鑑(NECインターチャネル)2月→2月7日●ガジェット～Past as Future(シナジー幾何学)4月上旬／5,300円→4月4日／オープン価格●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)4月●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)2月→春頃●マンガCD-ROM倶楽部「地球へ…」竹宮惠子(ゲームバンク)1月下旬→2月14日●ラッセンアイランド(リッツ・コンピュート)2月28日→3月31日●ダールンのきままな旅(テレビ朝日／システムサコム)1月下旬→1月17日●イン カクテル(NECインターチャネル)2月7日→2月24日●バンド魂(NECインターチャネル)価格未定→5,800円●魔法陣グルグル～ふしぎクリック絵本(アスキー)1月24日→3月●新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol. 1(ガイナックス)[Windows95から機種変更]●算数ワンダーランド かずのカーニバル(システムソフト)2月→2月下旬●前田真三 里の風景(シンフォレスト)2月13日→2月14日●スターサイト(ダットジャパン)2月下旬→4月下旬●マイリトルコンポーザー ベートーベン(ダットジャパン)2月→3月下旬●ウィジェット実験室(富士通)2月中旬→2月28日●MY ROOM～氷上恭子(ムービック)1月下旬→2月21日



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

今月の新作

移植SLGに大物アリ。ひさびさのオリジナルも

今月は『大航海時代III』と『ザ・コンビニDX』の2大SLGがまず目を引く。どちらも，自分でプランを立てられるゲームなので，あまり状況にしばられずに，好き勝手にやりたいという人にはうってつけの作品だろう。

また，ひさびさのMacオリジナルの大作『ブルーサンゴ』にも期待大。3Dポリゴンで描かれた南の島と水中の描写で，リゾート気分を満喫させてくれる。

少し毛色の変わった作品としては，電子工作ができる『フシギな電子の世界！』が楽しそう。こちらもオススメだ。　(斉藤通彦)

大航海時代III～Costa del Sol

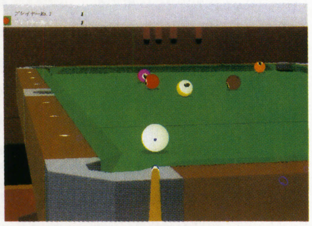
3／2　■光栄　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

［Windows95から移植］世界探索SLGの第3弾。プレイヤーは1人の探検家として冒険を立案し，スポンサーから資金を調達して探検の旅にでる。プレイヤー自身がゲームの目的を定められる。

パワーMac専用

バーチャルプール

3／7　■インタープレイ／EAV　■ビリヤード　■7,800円　■CD-ROM



［海外から移植］3次元で構成された台をさまざまな視点で見ながら，マウス操作で玉を突くビリヤード・ゲーム。コンピュータとの対戦では9人のキャラが相手をしてくれる。2P対戦や通信対戦も可能。

フシギな電子の世界！～キッズ・ラボ

3／7　■ポリグラム　■教育　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］電気・電子について学ぶエデュテインメント。基礎知識や，家電製品・電気部品の仕組みについての解説から，同封された部品をもちいた電気回路の組立てまでを指導してくれる。

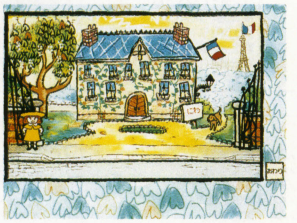
シール倶楽部 Macintosh版

3／14　■メディア・ナビゲーション　■ツール　■5,800円　■CD-ROM

［Windowsから移植］スキャナで取り込んだ写真を使ってシールを作るソフト。260種類の背景イラストや飾り文字，自分で入力したメッセージと写真を，手軽に合成してシールへ印刷できる。

マドレーヌとかんがえよう

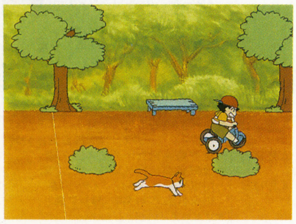
3／20　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■教育　■4,800円　■CD-ROM



［海外から移植］絵本で親しまれているマドレーヌとともに，家の中を探検する教育ソフト。英単語のタイピング，絵あわせゲーム，パズル，ピアノ演奏などを楽しむことで，知性を養う。

しょうちゃんの大冒険

3／21　■ポニーキャニオン　■AVG　■5,800円　■CD-ROM



子猫のしょうちゃんになって，部屋の中でイタズラしたり，外出して猫や人と出会うAVG。パズルや迷路といったミニゲームにも挑戦できる。キャラ・デザインは桜沢エリカ，声の出演は久川　綾。

トレインシミュレータ海外編Vol.1 ドイツ鉄道ライン川左岸線

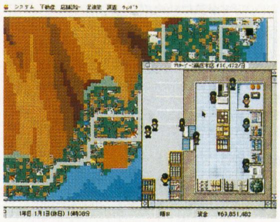
3／21　■ポニーキャニオン　■SLG　■5,800円　■CD-ROM

列車の見習い運転手として，電車をダイヤどおりに運行させるSLGシリーズの海外編第1弾。沿岸の古城や駅舎の風景を写真や説明文で参照できたり，列車の撮影や空撮映像も楽しめる。

パワーMac専用

ザ・コンビニDX～あの町を独占せよ

3／21　■イマジニア　■SLG　■9,800円　■CD-ROM



コンビニ・チェーンのオーナーとなり，品ぞろえ，営業時間，人事などを調整して売り上げを伸ばし，店舗数を増やしていく経営シミュレーション。『パワーアップキットVol.1』も同梱されている。

サラブレッドカードデータベース

3／21　■ベック／バンダイ　■データベース　■6,800円　■CD-ROM

バンダイから発売されている競走馬トレーディングカードのデータベース。各レースの優勝馬や有名馬，騎手についてのカードを検索できる。アイコン集，スクリーンセーバーも付属。

THE ART OF おもひでぽろぽろ

3／28　■徳間書店　■画集　■5,800円　■CD-ROM

高畑　勲監督の同名映画の画像を24ビット・フルカラーで収録した画集。作品中で使用されたアニメーション技術について，多数のカットを使用してわかりやすく解説してくれる機能がある。

ブルーサンゴ

3／下　■ジャイロ　■エンターテインメント　■7,800円　■CD-ROM

遭難した主人公が，奇妙な動物達の住む南の島とその海底に広がる水中都市を，娘をもとめて探検する。3Dポリゴンで描かれた風景，美しい音楽，ベテラン声優の語りがゲームを盛り上げる。

天城紫苑

3月　■クリップハウス　■AVG　■9,800円(予価)　■CD-ROM

［セガサターンから移植］実写映像によるムービーを駆使したマルチシナリオ・アドベンチャー。推理小説家で名探偵の金田一　二三の助手として，伊豆の天城荘で巻き起こる事件を解決する。

前号追補タイトル

エンジェルエッグ

10/15 ■バトラ ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM

プレイ台を実機さながらに再現したピンボール。最大6個のボールをコントロールし，究極の役"GENESIS"をめざす。2.5Dビューモードと3Dビューモードの二つの画面モードを選択可能。

前号追補タイトル

スーパー・バッシング・イン・フロリダ

11/29 ■イマジニア ■データベース ■7,980円 ■CD-ROM

バス釣りの聖地フロリダで，名人・ヒロ内藤がバス釣りのさまざまなテクニックを伝授してくれる釣り教養ソフト。バス，ポイント，道具，ルアーについて，美しい画像を駆使して解説。

前号追補タイトル

世界の車窓から[V] ～オリエント急行と世界の豪華列車

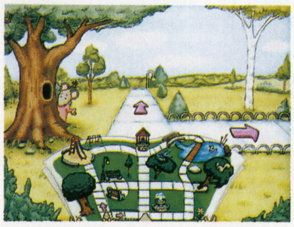
2/14 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

世界の有名列車を紹介するシリーズの第5弾。ヨーロッパのオリエント急行ほか，3か国の列車の内部と車窓風景を，ムービーとスライドで鑑賞できる。歴史やエピソードについても説明してくれる。

前号追補タイトル

シーラがいればだいじょうぶ

2/19 ■インタープログ ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

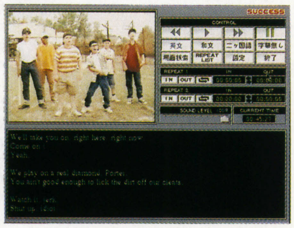


［海外から移植］「リビングブックス」シリーズの6作目。道に迷ってしまった女の子シーラが，家に帰るまでの物語を描く。ミュージカル調に進行し，考える力を高めるミニゲームも遊べる。

前号追補タイトル

バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット～Sandlot

2/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

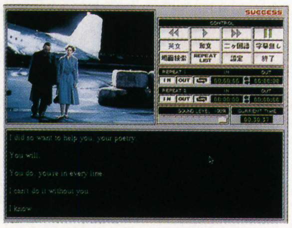


日本語&英語字幕つきの映画を教材として英語を学ぶ『バーチャル・シアター・シリーズ』第7作。野球少年たちの，ある夏の日常生活のエピソードを描いた，笑いと感動の映画が使用されている。

前号追補タイトル

バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Innocent

2/28 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

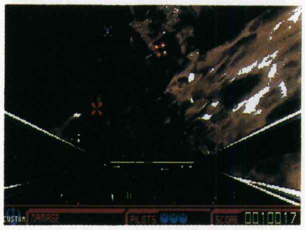


映画をテキストとして英語を学ぶシリーズの第8作。検索機能やリピート機能で，映画を楽しみながら英会話学習ができる。内容は，冷戦下のベルリンに赴任したスパイとドイツ人女性との悲恋物語。

日本語マニュアル付英語版

LUCAS ARTS ARCHIVES II for Mac

1/24 ■マイクロマウス ■オムニバス ■9,800円 ■CD-ROM



『レベルアサルト』『～II』『Xウイング・コレクターズCD-ROM』『ダークフォース体験版』と，スター・ウォーズ3部作の名シーンを集めたCD-ROM「メイキング・マジック」をセットに。

日本語マニュアル付英語版

WORMS

2/28 ■イマジニア ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

1チーム4匹のワーム（いも虫）をあやつり，敵チームをやっつけるリアルタイムSLG。放物線を描いて飛ぶ14種類の武器や，10種類の移動アイテムを駆使して戦う。パズルの要素もふくまれている。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

『英雄降臨』の移植が決定した。『世界名作劇場スクリーンセーバー』の第2弾には，「フランダースの犬」のパトラッシュと「母をたずねて三千里」のアメディオが登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	★碁聖ゴライアス	囲碁	サンソフト	10,800円
	★碁聖ゴライアス 詰碁	詰め碁	サンソフト	(予) 8,900円
	アンパンマンとあそぼう2	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
4月4日	★ヴァーチャパーク the フィッシュ	エンターテインメント	光栄	9,800円
	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	8,800円
4月18日	★江戸東京 古地図散歩	教養	ポニーキャニオン	6,800円
4月24日	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
4月25日	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	8,800円
	THE ART OF 紅の豚	画集	徳間書店	5,800円
	★世界名作劇場スクリーンセーバーVol. 2 パトラッシュ&アメディオ	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	5,800円
4月下旬	★英雄降臨 ～The Seven Heroes & Cinderella	AVG	アルファ・オメガソフト	未定
4月予定	算数美神ラビー(仮)	教育	ソース	(予) 9,800円
	地球探検大博物館 キャット館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	未定
	地球探検大博物館 鳥類館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	未定
	SDガンダムウォーズ	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
	ガンダム0079 リミテッドエディション	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
	★クレイジー・ミュージック・ファクトリ	エンターテインメント	富士通	6,600円
	★ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	6,600円
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	6,500円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC(マ)	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
5月中旬	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
春頃予定	★お父さんのための麻雀	麻雀	ITOCHU	3,980円
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
6月下旬	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
6月予定	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	11,800円
	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	未定
	★ドキドキON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
	フルスロットル日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
夏頃予定	デスクトップライフII	SLG	オープンブック9003	未定
	★ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
未定	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol. 2 うきうき弁当箱	スクリーンセーバー	コナミ	(予) 4,800円
	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol. 3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼パワーMac専用				
3月下旬	実機パチスロシミュレーター2 (PA)	パチスロ	ネクストン	9,800円
4月4日	ワールドコンクエスト ～大航海時代シミュレーション	SLG	インタープレイ／ナユタ	8,800円
4月18日	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
4月予定	SDガンダムウォーズ(PA)	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	ズッコケ三人組(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル(PA)	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
▼ピピンアットマーク専用				
春頃予定	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)未定●アビューズ日本語版(アテイン)1月下旬→2月7日●ウェアウルフVSコマンチ2日本語版(マイクロマウス)2月下旬→4月●ディグ日本語版(マイクロマウス)3月→4月●[ピピン専用]ぼのぐらし(アミューズ)未定●[ピピン専用]ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh(クエスト)2月24日→2月28日●H.R.ギーガー スクリーンセーバー(バンダイビジュアル)未定→3月25日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)2月25日→3月25日●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh(クエスト)3月14日●ウェザー ディザスター～地球を救え(エー・アイ・ソフト)2月下旬→2月19日●ナイル パッセージトゥ エジプト～エジプトへの旅(エー・アイ・ソフト)2月下旬→2月5日●スパイクラフト(アクティビジョン・ジャパン)1月中旬→4月4日●ハインド(イマジニア)2月28日／9,800円→2月21日／価格未定●NASCAR RACING(シエラ・パイオニア)1月24日→2月7日[パワーMac専用]

3月発売の3タイトルはすべて海外作品の移植版。日本の作品にもがんばってほしいところだ。

トゥーム・レイダー

3/7 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］トラップの仕掛けられた三つの広大な遺跡を探検するアクション・ゲーム。ぶら下がる，泳ぐ，銃撃などの多彩なアクションが，3Dポリゴンと視点切り替え機能によって再現される。

ウォークラフトII～暗黒大戦その後

3/7 ■ソース ■ユーティリティ ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］リアルタイムSLGの拡張キット。人間・オークの両陣営に各12のストーリーや，ドラゴンなどの新兵器が追加された。AI採用で敵の攻撃パターンも変化する。要本体。

アーク・オブ・タイム～刻の箱船

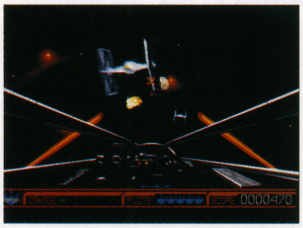
3/28 ■光栄 ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］伝説のアトランティス大陸の謎をもとめて，世界各地の巨大遺跡をめぐるミステリーAVG。8か所，100シーン以上の調査ポイントが，華麗な3Dグラフィックで描かれている。

日本語マニュアル付英語版

LUCAS ARTS ARCHIVES II for DOS/V

10/18 ■マイクロマウス ■オムニバス ■9,800円 ■CD-ROM



SF映画「スターウォーズ」を題材にした同社のタイトル『レベルアサルト』『レベルアサルトII』『Xウィング・コレクターズCD-ROM』『ダークフォース体験版』を一つにしたお買得パック。

日本語マニュアル付英語版

ALIEN ODYSSEY

3/7 ■ポリグラム ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

ロボットに侵略されつつある惑星から脱出する3Dアクション&AVG。ゲーム前半では3Dのバイク・チェイスをくりひろげ，後半では敵要塞に忍び込んで謎を解くAVGシーンが展開する。

DataBase DOS／Vパソコン新作発売予定表

DOS/Vも，DOS上で動作するゲームの予定本数が減ってきている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月20日	ファイターデュエル	フライトSLG	ポリグラム	9,800円
3月7日	★SIRCLE OF BLOOD(マ)	AVG	ヴァージンインタラクティブ	(予) 8,800円
春頃予定	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
6月予定	セトラーズII	SLG	アートディンク	未定
夏頃予定	ARMORED FIST 2 :MIA 2 ABRAMS(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	(タイトル未定)	フィッシング	アクアシステム	未定
	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●COMANCHE3(マイクロマウス)3月→4月●F-22ライトニングII日本語版(マイクロマウス)2月下旬→2月14日●NASCAR RACING2(シエラ・パイオニア)2月→2月21日●MASTER OF ORION II～BATTLE AT ANTARES(メディアクエスト)[Windows95へ機種変更]

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

ついに1タイトルまで新作発売が減ってしまったPC-9801。まだユーザーは多いと思うのだが……。

フォトジェニック

3月 ■サンソフト ■AVG ■8,900円 ■CD-ROM

3人の少女から1人を被写体に選んで，写真コンテストでの優勝をめざしつつ，少女との愛情を深めていく恋愛SLG。女の子との会話やつきあいかたによって，写真のデキやストーリーが変化する。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

すべてのタイトルが発売日未定状態に。来月からコーナー縮小の予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
未定	ハープーン2アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	9,800円
	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	時の伝説～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	魔法千一夜	SLG	TAKERU	〈込〉7,800円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●囲碁IV(アスキー)未定●偽典・女神転生～東京黙示録(アスキー)未定●ウォークラフトII～暗黒大戦(SSIトリスター)4月12日→4月5日

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

コンビニ販売専用

ギャラスター

■富士通パレックス／花王 ■シューティング ■780円 ■CD-ROM ■Windows

自機をパワーアップさせて，出現する敵をとにかく破壊していくシューティング・ゲーム。シンプルさが特徴。全10面。

ゲーム缶Vol.1

■富士通パレックス／花王 ■オムニバス ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

惑星上で味方を救出するアクション，宇宙戦SLG，単純に敵を撃つシューティング・ゲーム，懸賞パズルが遊べるソフト。

トライトリスト

■CDウェーブ／花王 ■アクションパズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

3個のタイルのつながりをフィールド上に置いていき，三つつなげて消すパズル。ルールは単純ながらも奥が深い。

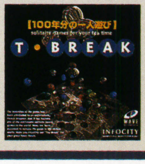
ハイパープラネット春

■富士通パレックス／花王 ■教養 ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows

天空の星の動きと，季節におうじた位置をディスプレイ上に再現する，パソコン・プラネタリウム・ソフト。

T-BREAK

■CDウェーブ／花王 ■ボードゲーム ■1,980円 ■CD-ROM ■ハイブリッド



数百年前のヨーロッパで発生したボードゲーム。ボード上の玉を順番に動かして消していく，シンプルなルールが特徴。

EF2000

■日本IBM／花王 ■フライトSLG ■1,980円 ■CD-ROM ■DOS/V

欧米で人気の空戦ソフト。戦争全体の推移がAIでコントロールされており，何度プレイしてもちがう状況に遭遇できる。

■FM TOWNS発売日変更情報……●ぱらPARAパラダイス(ファミリーソフト)3月14日

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

先月同様『マリオカート64』が今月のトップ。サッカー，野球，ゴルフとスポーツ・ゲームが3本もランクインしている。『スーパーマリオ64』はあいかわらずの好調ぶりだ。

1 マリオカート64
前1位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

2 実況Jリーグパーフェクトストライカー
前2位
●コナミ
●サッカー
●9,800円

3 超空間ナイター プロ野球キング
↑前4位
●イマジニア
●野球
●9,980円

4 スーパーマリオ64
前3位
●任天堂
●アクション
●9,800円

5 栄光のセント・アンドリュース
↑再登場
●セタ
●ゴルフ
●9,800円

サバイバル！ 全方向スクロールの本格3Dアクションが登場

時空のはざま「ロストランド」で破界神が目覚めた。破界神がもくろむのはロストランド，そして世界の征服。彼の命令にしたがい，最終兵器「クロノセプター」をもとめて動きだす破界軍団。時空を駆ける野生児「テュロック」はクロノセプターをさきにさがしだし，破界神を倒すことができるだろうか……というのが『時空戦士テュロック』の大まかなストーリーだ。

冒険の舞台となるのは，最先端のCG技術を駆使して作成されたという3D空間。プレイヤーは，この広大な世界に隠されたクロノセプターの破片をもとめて冒険を進めていくことになる。

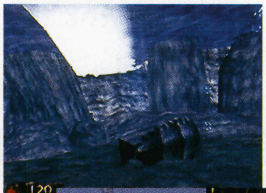
◀襲いかかる恐竜。このピンチを，どう切り抜ける？

360度フル・スクロールの『テュロック』の世界では，敵は上下左右どこから襲ってくるかわからない。巧妙なトラップも数多く仕掛けられているので，プレイヤーにはアクション技術だけでなく，謎解きのテクニックも要求されるというわけだ。

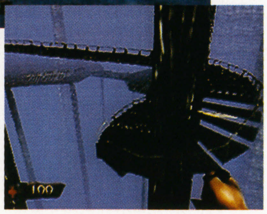
時空戦士テュロック
■アクレイムジャパン ■3Dアクション
■8,480円 ■4月上旬発売予定

一つのミスが死につながるサバイバル3Dシューティング。この世界で，ぶじ生き残ることができるかどうかは，プレイヤー自身にかかっている。 （八巻将之）

冒険の舞台はさまざま



◀水中を進まなければならないときも……



▶高所恐怖症の人にはツラそうなステージだ

360度フル・スクロール!!

3Dスティックを使うと周囲を見渡せる。完全な3D空間を表現しているのだ。

◀▲どこになにが隠れているかわからない。周囲のようすには，つねに気を配ること。ちょっとの油断が死につながるぞ

大会リポート 『超空間ナイター プロ野球キング』出版社対抗ゲーム大会が開催されたぞ

去る1月20日，イマジニアにて，同社のN64用野球ゲーム『超空間ナイター プロ野球キング』の出版社対抗ゲーム大会が開催された。

『プロ野球キング』は，アナログの3Dスティックの使用により，バッティングのミート・ポイントを的確に指定できたり，ピッチング時にはコースや球種の微妙なコントロールが可能になっている。全グラフィックをポリゴンで描いているため，ホームランやファインプレーのときには多彩なカメラ・アングルで見せてくれるという演出も用意されているのだ。

さて，カンジンの大会のほうだが，我がベーマガ・チームは幸運にも1回戦を不戦勝で突破。が，打撃面で弱さを見せ，あえなく2回戦で敗退。打線の立てなおしが急がれるところだ。

大会終了後は特別に，N64用の新作である『マルチレーシングチャンピオンシップ』が披露された。開発途中とのことだったが，その迫力の映像に，取材陣はオドロキを隠しきれないようすだった。

▲ベーマガ・チーム涙の2回戦敗退。0対8の一方的な試合だった。なさけなや

▲◀鋭意開発中の『マルチレーシングチャンピオンシップ』。好みのマシンをセッティングし，オンロード，オフロードの変化に富んだコースを走る。セッティングしたマシンデータを持ち寄っての対戦も可能

マルチレーシングチャンピオンシップ

速報 ニンテンドウ64本体価格が，3月14日から16,800円（税別）に値下げ決定!!

©1997 Genki Co.,Ltd.
©1997 Imagineer Co.,Ltd.

今月の新作

今月の注目株はコナミの『実況パワフルプロ野球4』だ。シリーズの完成度は保証済みだし，対戦用としてコントローラブロスが1個同梱されているのもうれしい。任天堂の『ブラストドーザー』は，振動パック対応ではなくなったものの，建物を破壊していくという壮快感がたまらなく心地いい。『ドラえもん』は，ニンテンドウ64ではじめてマンガ原作を持つゲームだけに，注目してみたい。

JリーグLIVE64

3月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■サッカー ■9,800円 ■64メガ・カートリッジ

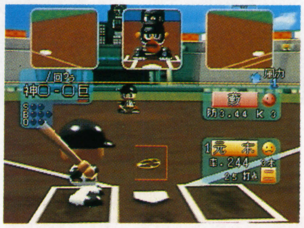
現役のJリーガーたちが実名で登場する本格サッカー・ゲーム。選手からスタジアムにいたる，すべてをポリゴンでリアルに再現している。8種類のカメラ・アングルから好みの視点を選択可能。

▶選手の動きはモーション・キャプチャー技術を使用して忠実に再現されている

◀データはJリーグ公認の96年度最終版。全16クラブの選手が実名で登場

実況パワフルプロ野球4

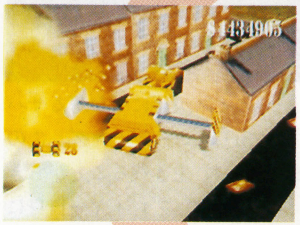
3/14 ■コナミ ■野球 ■8,900円 ■64メガ・カートリッジ



［スーパーファミコンから移植］人気野球ゲームの第4弾がN64に登場。選手データは96年オフ・シーズン時の移動劇も完全にフォローした最新版を採用している。コントローラブロスを1個同梱。

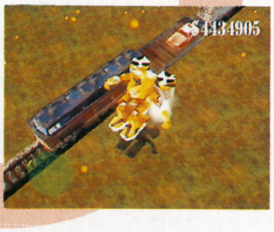
ブラストドーザー

3/21 ■任天堂 ■アクション ■6,800円 ■64メガ・カートリッジ



衝撃を受けると爆発してしまう危険な暴走トレーラー。能力のことなる8種類のマシンを使用して，行く手をさえぎる建造物を撤去し，トレーラーの爆発を阻止するという破壊型アクション。

▶制限時間の設定されたステージも存在する。迅速な行動が要求されるぞ



◀8種類のマシンには，それぞれ特徴がある。要所要所で使いわけよう

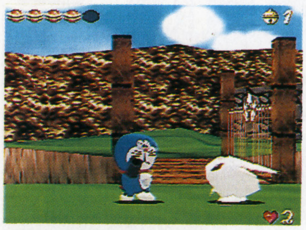
ヒューマングランプリ ～ザ・ニュージェネレーション

3/28 ■ヒューマン ■レーシング ■9,800円 ■64メガ・カートリッジ

［スーパーファミコンから移植］ポリゴンを使用したレーシング・ゲーム。前作で好評だった各ゲームモードに，ドライバーなどの名前を自由に変更できる「リネーム」モードが追加されている。

ドラえもん～のび太と3つの精霊石

3月 ■エポック社 ■アクション ■7,980円 ■64メガ・カートリッジ



同名人気コミックが3Dアクション・ゲームとなってN64に登場。ドラえもん，のび太など，おなじみのキャラクターが，秘密道具を使って最終ボス打倒をめざす。4人までの多人数プレイが可能。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

今月の初登場は，コナミの『ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)』。同名シリーズの最新版で，来年開催される長野五輪がテーマになっている。『マザー3』はサブ・タイトルが発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	本格4人打ちThe麻雀64	麻雀	ビデオシステム	9,800円
4月上旬	時空戦士テュロック	3Dシューティング	アクレイムジャパン	8,480円
4月下旬	スターフォックス64	3Dシューティング	任天堂	未定
4月予定	雷のごとく～超高速囲碁	囲碁	セタ	(予) 9,800円
5月下旬	64大相撲(仮)	相撲	ボトムアップ	未定
5月予定	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	(予) 9,800円
	森田将棋64	将棋	セタ	(予) 9,800円
	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	(予) 9,800円
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	9,800円
春頃予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	(予) 9,800円
	麻雀(仮)	麻雀	イマジニア	未定
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 8,800円
	麻雀64	麻雀	光栄	(予) 9,800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山のおどり	アクション	コナミ	(予) 9,800円
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
6月14日	スターウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	未定
6月予定	マルチレーシング チャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	9,980円
	レブ・リミット	レーシング	セタ	(予) 9,800円
夏頃予定	3D格闘(仮)	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル(仮)	RPG	イマジニア	9,980円
	リーズン(仮)	ボードゲーム	イマジニア	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	未定
	ヨッシーアイランド64(仮)	アクション	任天堂	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
	キャバリーバトル3000	アクション	日本システムサプライ	未定
秋頃予定	シムシティ2000(仮)	SLG	イマジニア	未定
12月予定	★ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	アクション	コナミ	未定
97年予定	ゼルダの伝説64(仮)	未定	任天堂	未定
	サッカー64(仮)	サッカー	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮)	アクション	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	9,980円
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	アクション	エニックス	9,800円
	実況ゴルフトーナメント'97(仮)	ゴルフ	コナミ	未定
	F-ZERO64(仮)	レーシング	任天堂	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	未定
	ゴールデンアイ 007(仮)	3Dシューティング	任天堂	未定
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	未定
	マザー3～キマイラの森(仮)	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG2(仮)	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	未定	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮)	野球	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T&Eソフト)未定

セガサターン
SEGASATURN

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

初登場の『イヴ』が爆発的な売り上げを記録し，今月のトップとなった。『天外魔境』も，前評判どおり2位と好調なすべりだしだ。『サクラ大戦』の返り咲きは，『花組通信』『花組コラムス』への布石？

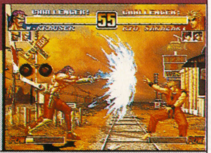
1 イヴ・バーストエラー
初登場
●イマジニア
●AVG
●7,800円

2 天外魔境～第四の黙示録
初登場
●ハドソン
●RPG
●6,800円

3 ファイターズメガミックス
前1位
●セガ
●対戦格闘
●5,800円

4 デイトナUSA～サーキット・エディション
初登場
●セガ
●レーシング
●5,800円

5 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
前5位
●SNK
●対戦格闘
●5,800円／7,800円
(RAMカートリッジ同梱版)



6 エネミー・ゼロ 前2位
●ワープ
●AVG
●6,800円

7 ダイナマイト刑事 初登場
●セガ
●格闘アクション
●5,800円

8 だいな♥あいらん 予告編 ↑前10位
●ゲームアーツ
●ディスクマガジン
●2,300円

9 バーチャコップ2 前6位
●セガ
●ガンシューティング
●5,800円

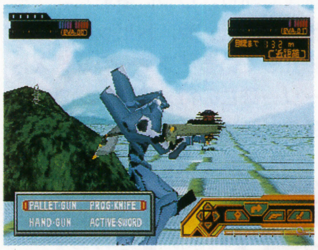
10 サクラ大戦 ↑再登場
●セガ
●AVG＋SLG
●6,800円／8,800円(特別限定版)

2nd STRIKES テレビとはちがう，もう一つの『エヴァンゲリオン』

劇場映画も公開となり，ふたたび注目を集めている「新世紀エヴァンゲリオン」。ゲーム化2作目となる『～2nd Impression』も，ついに発売された。

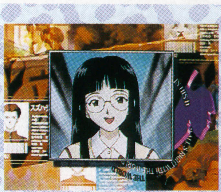
前作で採用されていた，プレイのたびに展開が変化するマルチ・シナリオ方式が，さらに改良されているのが特徴。ストーリーは今回もオリジナルで，オープニングや途中で挿入されるムービーは，原作のアニメとくらべても見劣りしないデキになっている。

また，先月紹介したトレーディングカードにくわえ，音楽CDも特典として同梱されることになった。内容は，前作でもおなじみの「地球防衛バンド」のオリジナル・ソング。彼らのファンなら迷わず，購入しよう。（白川大輔）

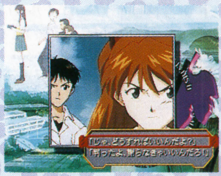


▲戦闘モードは前回よりカンタンに。3段階に変身するオリジナル新使徒も登場

▲何をするか考え込むシンジ。選んだ行動によってシナリオが変化



◀図書館で，新キャラのマユミとであう



◀アスカに謝りにいくこともできる

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
■セガ ■AVG
■6,800円 ■発売中

傾国の舞 TGLの人気シリーズがサターンに見参!!

『ファーランドストーリー』シリーズは，パソコン・ソフトとしてすでに8作目を数えているシミュレーションRPG。その新作がサターンで発売される。

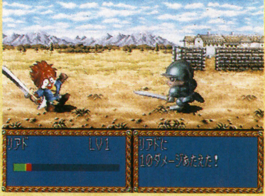
舞台はスーファミ版『ファーランドストーリー』の20年後。主人公・リアドの幼なじみであるサリーナは，世界を破滅させる“破亡の舞”を舞うことができる一族だった。その舞を世界征服に利用しようとするヴァルデス帝国軍と，サリーナをたすけようとするリアドとの戦いを描いている。

帝国軍との戦闘シーンはSLGタイプだがRPG的な要素もふくまれている。敵を攻撃することで経験値が入り，それによってレベルアップしていくという仕組みだ。ウリの一つであるコミカルなバトルを，ぜひ体験してほしい。

▲オープニングの1シーン。リアドはヴァルデス帝国の第2王子なのだ

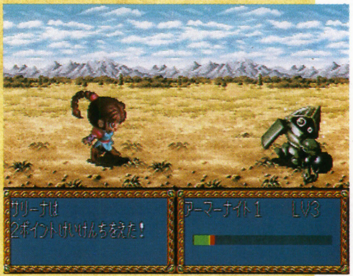
ファーランドストーリー破亡の舞
■TGL ■SLG+RPG
■6,800円 ■3月28日発売予定

戦闘はとってもキュート♥



▶攻撃を受けたポーズだが，なんかカワイイ

◀最初の戦場。帝国軍の追手をかわせ!!



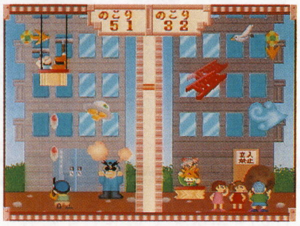
▲サリーナが敵を攻撃。直接攻撃以外に広範囲魔法を使うこともできる

今月の新作

『花組対戦コラムス』『新世紀エヴァンゲリオン2』『ときめきメモリアルSelection藤崎詩織』など，ファンにとってはたまらないソフトが集中している。SLGも豊富で，戦略級SLGや競走馬育成，はてはパチンコ，コンビニ経営まであり，じつに多彩だ。『三國志孔明伝』や，トピックスでも紹介している『ファーランドストーリー破亡の舞』の，パソコン出身の2作にも注目したい。

ゲームウェアVol.4

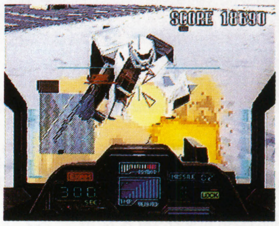
3/7 ■ゼネラル・エンタテイメント ■ディスクマガジン ■2,980円 ■CD-ROM(2枚組)



同社のCD-ROM情報誌第4弾。連載ゲーム『エジホン』，デジタルコミック「レジェンド・オブ・サラ」などを収録している。ユーザーの意見を取り入れたゲーム体験版コーナーも設立された。

機動戦士ガンダム外伝III～裁かれし者

3/7 ■バンダイ ■3Dシューティング ■4,800円(予価) ■CD-ROM



「もう一つの1年戦争」を描くOGSシリーズの完結編。3Dタイプのアクション・シューティングが展開する。これまでに登場したモビルスーツの情報を網羅したデータベースも収録している。

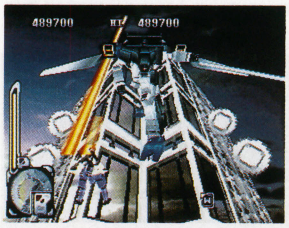
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

3/7 ■セガ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

選択肢によってストーリーが変化する，同名アニメAVGの第2弾。新キャラの登場，エヴァをポリゴンにするなどの新要素もくわえられた。特典としてトレーディングカードと音楽CDが同梱。

プラネットジョーカー

3/7 ■ナグザット ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



近未来の東京を舞台に，ポリゴンで描かれたマシンが活躍するシューティング。タイムアタック，スコアアタックなど多彩なモードや，美少女キャラが登場するアニメ・ムービーを収録。

ヘンリーエクスプローラーズ

3/7 ■コナミ ■ガンシューティング ■5,800円(予価) ■CD-ROM

［アーケードから移植］ガーゴイルやグールなどの魔物を倒しながら，謎の宝石をもとめて冒険する，3D視点のガン・シューティング。バーチャガンおよびマウスに対応している。

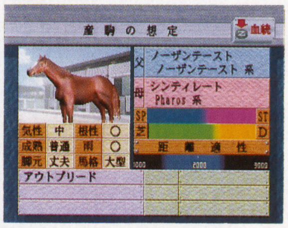
ワームズ

3/14 ■アイマックス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］さまざまなアクションをこなす軟体生物「ワーム」に指示をだし，敵を全滅させるアクションSLG。森林や砂漠などの地形を組み合わせた40億以上のフィールドが用意されている。

優駿～クラシックロード

3/14 ■ビクターソフト ■競馬SLG ■5,800円 ■CD-ROM



1988～96年の各年度の3才デビュー戦から4才クラシック戦線までを戦う，競走馬育成シミュレーション。4人のプレイヤーでポイントを競う。新たに2種類の対戦モードが追加された。

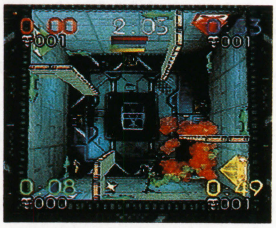
Jリーグ ビクトリーゴール'97

3/14 ■セガ ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM

同名サッカー・ゲームの最新作。新たにJリーグにくわわったヴィッセル神戸をふくむ17クラブによる試合が楽しめる。セットプレーでのキッカーの選択や，実況機能などが追加された。

きゅー爆っく

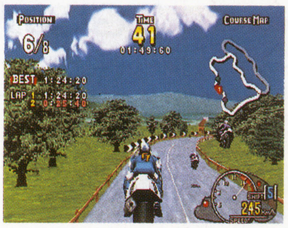
3/14 ■アクティビジョン・ジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］自分の体に爆弾をつけた4人のキャラクターが対戦する，過激な未来スポーツ。最大4人までの対戦ができるモードにくわえ，1人で楽しめる「サバイバルゲーム」も収録している。

マンクスTT～スーパーバイク

3/14 ■セガ ■バイクレーシング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］世界最古のバイクレース「マン島TTレース」を題材としたレーシング。初心者向けのコースと，実際のTTレースのルートをアレンジしたコースで走れる。

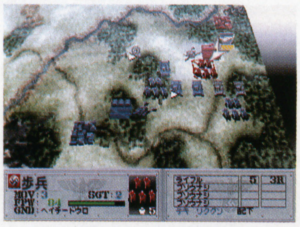
神凰拳

3/20 ■ザウルス ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［ネオジオから移植］弁財天や酒天童子といった"神様"が闘う対戦格闘ゲーム。サターン版ではボスキャラの使用やコンボ数表示，オートガードモードなど多数の機能が追加されている。

アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡

3/20 ■セガ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



千年帝国（ドイツ）の興亡を描いたウォーSLG。プレイヤーはドイツ陸軍士官となり，ヨーロッパ各地を転戦する。陸と空をべつべつのフィールドで表現した「デュアルマップシステム」を採用。

ドラゴンマスターシルク

3/20 ■データム・ポリスター ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］パーティのメンバー全員が女の子という，3Dタイプのコミカル RPG。オートマッピング機能や，キャラクターの体調・プロフィールなどが随時変化するシステムが特徴。

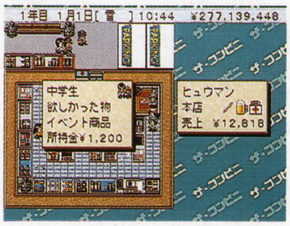
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織

3/20 ■コナミ ■その他 ■2,800円(予価) ■CD-ROM

『ときメモ』のヒロイン，藤崎詩織のプライベート・ソフト。彼女とデートが楽しめる「デートスペシャル」，22枚のグラフィックを収録した「ポートレートCollection」などのモードがある。

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ

3/20 ■ヒューマン ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



［パソコンから移植］コンビニエンス・ストアのオーナーとして店舗を経営していくSLG。店員の選定や異動，店舗の場所など，さまざまな要素を決定し，ライバル店に勝つことが目的。

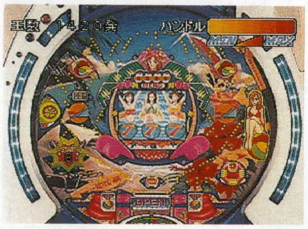
スタンバイSay You!

3/20 ■ヒューマン ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

[パソコンから移植]新任の音響監督としてオリジナル・アニメを制作するSLG。キャストの声優たちとの会話や，的確な指示をだせたかによってエンディングが変化する。人気声優が実名で出演。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

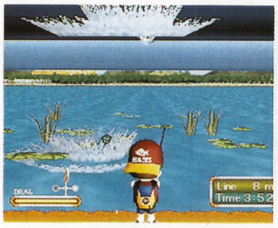
3/21 ■TEN研究所 ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM



「CRフィーバービーチ」「フィーバー忍NIN絵巻SP」など，SANKYOの6機種をプレイできるパチンコSLG。対戦パチンコモードや釘の調節機能，人気機種のスペシャルモードなどを収録している。

幻のブラックバス

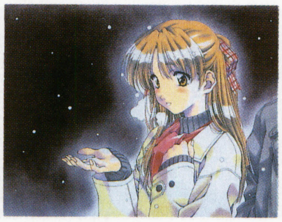
3/28 ■メイクソフトウェア ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



ステージごとに設定された条件をクリアし，「幻のブラックバス」を釣るのが目的の釣りソフト。ビジュアルはポリゴンを使用しており，リトリーブやファイティング時はアングルが切り替わる。

センチメンタルグラフティ・ファーストウインドウ

3/28 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM



同名恋愛SLGにさきがけて発売される設定資料集。原画を担当している甲斐智久のイメージ・イラストや各キャラの設定原画のほか，声優オーディションのもようを紹介するムービーも見られる。

拡張RAMカートリッジ対応

メタルスラッグ

3/28 ■SNK ■アクション ■5,800円/7,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版) ■CD-ROM

[ネオジオから移植] さまざまな攻撃手段を使って戦場を進む横スクロールのアクション・ゲーム。エンディング・テーマの収録やアートギャラリーなど，新要素も満載。RAMカートリッジ対応。

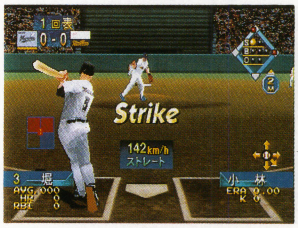
実戦パチンコ必勝法！ツイン

3/28 ■サミー ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM

同社のパチンコ機「CRガオガオキッズ4」「CRくだもの畑」の2機種を搭載。リールの研究，累積データの保存など多彩な機能を持つ。大当たりが連チャンする「爆裂モード」でも遊べる。

プロ野球グレイテストナイン'97

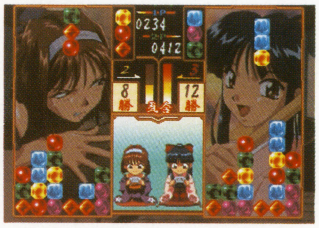
3/28 ■セガ ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM



'97年度のデータを採用した同名野球ゲームの最新作。選手のポリゴン化，ナゴヤドーム&大阪ドームの追加などがなされたほか，前作にあったチーム・エディットもさらに強化されている。

花組対戦コラムス

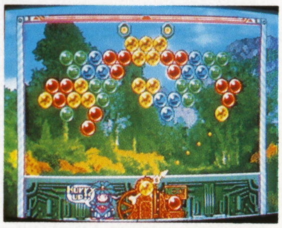
3/28 ■セガ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



同社のパズルゲーム『コラムス』に『サクラ大戦』のキャラクターを起用。従来にはなかった新ルール「特殊ジュエル」が導入されている。1人で楽しめる三つのモードと，2人対戦モードを収録。

パズルボブル3

3/28 ■タイトー ■パズル ■6,800円 ■CD-ROM



[アーケードから移植] 同シリーズの最新作。使用キャラを選択できるようになった。ユーザー公募の1,025ステージを収録したコレクションモード，段位を認定してくれるチャレンジモードを新録。

ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～

3/28 ■データイースト ■ビリヤード ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

8人の女性声優と対戦するビリヤード。システムは同社『サイドポケット』のものを採用している。楽屋裏やNGシーンなどのムービー集，彼女たちとデートが楽しめるといったオマケ機能も充実。

三國志孔明伝

3/28 ■光栄 ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM

[パソコンから移植] 天才軍師・諸葛亮孔明となり，魏や呉の軍勢と戦う，SLG要素の強いRPG。物語は「三國志演義」にもとづいて進行するが，オリジナル・ストーリーが展開することも。

大航海時代II

3/28 ■光栄 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

[パソコンから移植] 冒険家，商人，女海賊など，それぞれことなった境遇にある6人から主人公を選択し，世界を探索するSLG。毎回イベントがランダムで作成され，世界を自由に旅できるのが特徴。

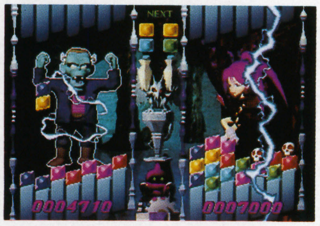
SSアドベンチャーパック 七つの秘館&ミスト

3/28 ■光栄 ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM(5枚組)

[パソコンから移植] 叔父にたのまれ，館の秘密を解き明かす『七つの秘館』(光栄)と，本のなかに閉じこめられた2人をたすける『ミスト』(サンソフト)の2本をセットにしたバリューパック。

モンスタースライダー

3/28 ■ダットジャパン ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



同じ色のブロックを3個以上つなげて消していくアクションパズル。ドラキュラに連れ去られた姉をたすけるため，モンスターたちと対決していく。フィールドを傾けることができるのが特徴。

太平洋の嵐2～疾風の艨艟

3/28 ■イマジニア ■SLG ■6,800円/7,800円(初回限定プレミアムボックス) ■CD-ROM(初回限定分のみ2枚組)

[パソコンから移植] 第二次世界大戦をシミュレートした同名SLGのグレードアップ版。新たに実写ムービーなどを追加した。初回分には，データベース・ソフトや復刻版軍人手帳などを同梱。

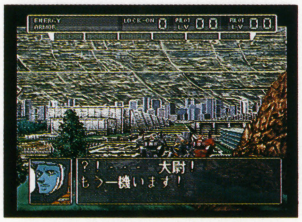
マジカルホッパーズ

3/28 ■バンダイ ■アクション ■6,800円(予価) ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 世界を救うために冒険するアクション・ゲーム。全23ステージからなり，合間にはビジュアル・シーンが展開する。視点が臨機応変に切り替わるのが特徴。

機動戦士Zガンダム前編～ゼータの鼓動

3／28 ■バンダイ ■3Dシューティング ■6,800円(予価) ■CD-ROM



同名アニメを再現したアクション・シューティング。システムは前作にあたる『機動戦士ガンダム』を継承し，新たに360度全方向に対して攻撃可能になった。映像部分は音声を新録している。

エイナスファンタジーストーリーズ・ザ・ファーストヴォリューム

3／28 ■メディアワークス ■RPG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

［PCエンジンから移植］ザコキャラとの戦闘を排除したり，ゲーム開始時に選んだ親によって主人公の性格や職業が決定するなど，従来にない要素を取り入れたファンタジックRPG。

▶PCエンジン版『聖夜物語』の移植版だが、大幅に改良がくわえられている

◀戦闘シーンはサイドビュー。手前、中、奥の3ラインがあり、戦略性も高い

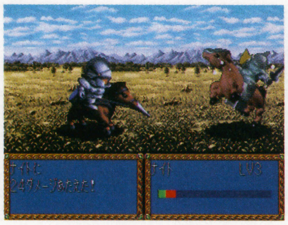
リターンファイアー

3／下 ■ソフトバンク ■3Dアクション ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］敵の司令部を破壊し，隠されている敵の旗を自軍司令部に持ち帰ることが目的。ヘリコプターや装甲車，地雷など多彩な兵器が登場する。シュールな演出が特徴で，2P対戦も可能。

ファーランドストーリー破亡の舞

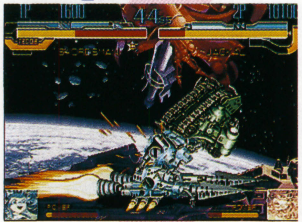
3月 ■TGL ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM



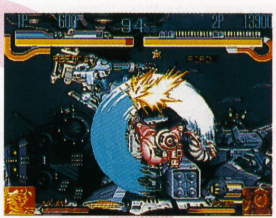
スーファミで発売された同名ソフトの続編的作品。傭兵制度や広範囲魔法，敵キャラの思考力などが追加され，戦略性が増した。戦闘シーンではポリゴンで描かれたキャラがコミカルに動きまわる。

サイバーボッツ～フルメタルマッドネス

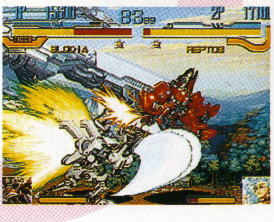
3／28 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円／7,800円(超限定版) ■CD-ROM



［アーケードから移植］特殊行動が特徴的なロボット対戦格闘。CPUキャラのシナリオや新キャラ「零豪鬼」などが追加されている。シークレットファイルや設定資料集を同梱した『超限定版』も発売。



▶ボスキャラも使用できるようになった。もちろん原作を忠実に移植している

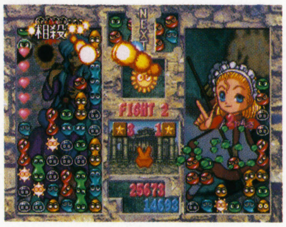


◀『限定版』に入っているシークレットファイルは、極厚の特別版だ

前号追補タイトル

ぷよぷよSUN

2／14 ■コンパイル ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］同名アクションパズルの第3弾。「ひとりでぷよぷよ」では難易度によって3人の主人公が選択できるほか，太陽ぷよや日輪相殺などの新システムが導入された。

DataBase セガサターン新作発売予定表

チュンソフトが参入決定。第1弾はサウンドノベルの新作『街』だ。『マジドロIII』の移植も決まった。『ルナMPEG版(仮)』はビデオカード専用。『ラングリッサーIV(仮)』『ときメモ対戦とっかえだま』『バイオハザード2』なども登場した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ	SLG	グラムス	6,800円
	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	7,800円
	★アンジェリークSpecial 2 プレミアムボックス ～トラベルセット	SLG	光栄	9,800円
	ゲーム日本史～革命児 織田信長	教育	光栄	6,800円
	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	6,800円
4月11日	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	東京SHADOW	AVG	タイトー	8,800円
4月18日	雀帝バトルコスプレイヤー	麻雀	ダイキ	6,800円
4月25日	★シヴィライゼーション ～新・世界七大文明	SLG	アスミック	5,800円
	★龍的五千年	AVG	イマジニア	6,800円
	★キャスパー	アクション	インタープレイ／EAV	5,800円
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	プラドルDISC特別編 コギャル大百科	データベース	Sada Soft	3,800円
	わくわく7 (RAM)	対戦格闘	サンソフト	5,800円
	わくわく7 拡張RAMカートリッジ同梱版(RAM)	対戦格闘	サンソフト	7,800円
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	5,800円
	★シーバスフィッシング2	フィッシング	ビクターソフト	未定
	DEJIG「AQUA」	パズル	増田屋コーポレーション	3,800円
	DEJIG「TIN TOYS」	パズル	増田屋コーポレーション	3,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	クロウ	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	★エルフを狩るモノたち	AVG	アルトロン	(予) 7,800円
	ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	インパクトレーシング	レーシング	ココナッツジャパン エンターテインメント	未定
	WARA2 WARS 激突！大軍団バトル	SLG	翔泳社	未定
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	★DEKA 4 駆～タフ・ザ・トラック	レーシング	ヒューマン	(予) 5,800円
5月2日	ジ アンソルブド	AVG	ヴァージンインタラクティブ	(予) 7,800円
5月9日	スリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり	AVG	メディアエンターテイメント	(予) 5,800円
5月予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	★グルーヴ オン ファイト(RAM)	対戦格闘	アトラス	未定
	★グルーヴ オン ファイト (拡張RAMカートリッジ同梱版)(RAM)	対戦格闘	アトラス	未定
	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	(予) 6,800円
	ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	5,800円
	ゲーム天国 極楽パック	シューティング	ジャレコ	7,800円
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	★マジカルドロップIII ～とれたて増刊号(仮)	アクションパズル	データイースト	未定
	JリーグGO！GO！GOAL(仮)	サッカー	テクモ	未定
	★ブレイクポイント	テニス	パック・イン・ビデオ	6,800円

(RAM)……拡張RAMカートリッジ専用／(M)……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	(予) 6,800円
春頃予定	アイアンブラッド	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	デザエモン2 (DEZA 2)	ツール	アテナ	未定
	★峠キング・ザ・スピリッツ2	レーシング	アトラス	未定
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	スレイヤーズ	SLG+RPG	角川書店	未定
	魔法学園ルナ!	RPG	角川書店	未定
	★ルナ～シルバースターストーリー MPEG版(仮)	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	6,800円
	提督の決断III	SLG	光栄	9,800円
	実況パワフルプロ野球'97(仮)	野球	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ(仮)	ガンシューティング	コナミ	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?	AVG	セガ	5,800円
	コマンド&コンカー	SLG	セガ	6,800円
	スカイターゲット	3Dシューティング	セガ	未定
	ヴォイスステーションPart.1	エンターテインメント	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	★アサルトリグス	3Dシューティング	ソフトバンク	5,800円
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	プレイマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	エーベルージュ	SLG	タカラ	未定
	D-XHIRD	対戦格闘	タカラ	未定
	スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	5,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	デジタルアンジュ～電脳天使SS	AVG	徳間書店インターメディア	(予) 5,800円
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	ツール	パック・イン・ソフト	未定
	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGジャパン	6,800円
	英雄志願～GAL ACT HEROISM	RPG	マイクロキャビン	(予) 6,800円
	CROC!(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	(予) 5,800円
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
夏頃予定	★キリングタイム	3Dシューティング	アクレイムジャパン	未定
	デザイア 背徳の螺旋	AVG	イマジニア	未定
	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	バイオハザード	AVG	カプコン	5,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテインメント	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	幻の魚	SLG	ソフトオフィス	未定
	★街	サウンドノベル	チュンソフト	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ビーチでリーチ(仮)	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★ラングリッサーIV(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	未定
	レイヤーセクションII(仮)	シューティング	メディアクエスト	未定
	瞳レボリューション(仮)	SLG	メディアリング	未定
	リアルサウンド(仮)	その他	ワープ	(予) 6,800円
秋頃予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	★パップ・ブリーダー	SLG	サイ・メイト	5,800円
	ホップ・ステップ・アイドル	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
97年予定	★ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパン エンターテインメント	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテインメント	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	ミニスカポリス(仮)	写真集	Sada Soft	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	スチームハーツ	シューティング	TGL	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
98年1月予定	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	★NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	★オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	未定
	ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	★バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	ウエルカムハウス	AVG	イマジニア	未定
未定	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	5,800円
	逆鱗弾	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	BLAM!マシーンヘッド	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	★ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定
	★魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定!核爆発5秒前!!	デジタルコミック	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	下級生	SLG	エルフ	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6,800円
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	X2	シューティング	カプコン	5,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード1「月の神殿」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード2「死闘!ワイリーナンバーズ」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード3「最後の戦い!!」	AVG	カプコン	未定
	★バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ルナ～エターナルブルー	RPG	ゲーム アーツ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2 (仮)	その他	コナミ	未定
	★ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	★榎本加奈子(仮)	写真集	Sada Soft	未定
	★黒田美礼(仮)	写真集	Sada Soft	未定
	★さとう珠緒(仮)	写真集	Sada Soft	未定
	★山田まりや(仮)	写真集	Sada Soft	未定
	ぷるるん! with シェイプUPガールズ	アクション	J・ウイング	未定
	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	mr.BONES	アクション	セガ	5,800円
	ラストブロンクス 東京番外地	対戦格闘	セガ	未定
	オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクターソフト	(予) 5,800円
	スタートリング・オデッセイI ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)(ゼネラル・エンタテイメント)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●怪盗セイント・テール(トミー)未定●RENSA～恋鎖(シグナルライト)97年●卒業クロスワールド(小学館プロダクション)3月下旬→3月28日●NHLパワープレイ'96(ヴァージンインタラクティブ)未定→2月7日●クレイジーイワン(ソフトバンク)春頃→3月下旬●紫炎龍(童)97年／価格未定→未定／価格未定●CRITICOM™～ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)2月→2月28日●実戦パチスロ必勝法!4(サミー)1月→3月15日●アドヴァンスドV.G.(TGL)2月→3月14日●新・海底軍艦～鋼鉄の孤独(アスキー)2月28日→3月●ウルフファングSS 空牙2001(エクシングエンタテイメント)2月→3月●SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.1(セガ)[タイトル変更]●ナイトゥルース ボイスセレクション ラジオドラマ編(ソネット・コンピュータエンタテインメント)2月下旬→2月28日●エリア51(ソフトバンク)1月24日→2月7日●シミュレーションズー(ソフトバンク)1月24日→2月7日●続ぐっすんおよよ(バンプレスト)2月→2月28日●キューブバトラー(やのまんゲームズ)2月21日→2月28日●パネルティアストーリー～ケルンの大冒険(翔泳社)2月28日→3月14日

Evaカードコレクションキャンペーン

Evaソフト2本で、もれなくオリジナル・カードダス マスターズがもらえる!

+

3月7日発売
「新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression」
¥6,800(税別)

『新世紀エヴァンゲリオン』(リニューアル版、2/14発売予定)と『新世紀エヴァンゲリオン セカンドインプレッション』(3/7発売予定)を両方お買い上げの方に、うれしいチャンス!! ①『新世紀エヴァンゲリオン』のパッケージ帯についている「応募券」を②『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」に貼付して応募して下さい。もれなく「オリジナル・カードダス マスターズ」(非売品—ソフトに入っているものとは別のものです)をさらに3枚プレゼントします。 応募締切/6月末日(当日消印有効)

※以前に『新世紀エヴァンゲリオン』(5,800円・税別)を購入されている場合も、キャンペーンの対象となります。詳しくは『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」をご覧下さい。なお賞品の発送はご応募後の約1ヵ月後位となります。

SEGA

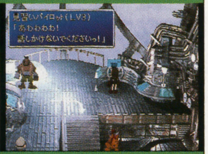
◀ パッケージをリニューアル。さらにオリジナル・カードダス マスターズ3枚つきスペシャル・プライスで登場。
『新世紀エヴァンゲリオン』 2,800円(税別)
©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

プレイステーション
PLAYSTATION

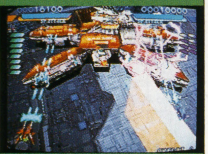
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

やはり『FFⅦ』は強かった。初回で200万本を売り，トップに輝いている。2位にはアーケードで好評だった『レイストーム』，5位には育成SLGでもトップクラスの完成度を誇る『プリメ』の最新作が登場。

1 ファイナルファンタジーVII
初登場
●スクウェア
●RPG
●6,800円

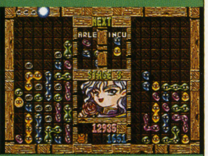


2 レイストーム
初登場
●タイトー
●シューティング
●5,800円



3 パラッパラッパー
↑前7位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

4 ぷよぷよ通決定盤
↑前9位
●コンパイル
●アクションパズル
●4,800円



5 プリンセスメーカーゆめみる妖精
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●SLG
●5,800円

6 前6位 クラッシュ・バンディクー
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

7 前1位 レイジレーサー
●ナムコ
●レーシング
●5,800円

8 前8位 ワイルドアームズ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

9 初登場 ルパン三世 カリオストロの城―再会―
●アスミック
●AVG
●6,800円

10 前5位 クロックタワー2
●ヒューマン
●AVG
●5,800円

4点豪華主義 『ゼビウス』シリーズがここに集結した！

『ゼビウス3D／G+』は，『ゼビウス』シリーズから4作を収録したソフトだ。とくに，初代をのぞいた3作品は，今回が家庭用への初移植。貴重なタイトルを一度に遊べる，ファン必見の内容だ。

昨年，シリーズ最新作として発売された『ゼビウス3D／G』は，3Dポリゴンの採用により視点が斜め見おろし型となり，リアルな立体表現を実現しているのが特徴だ。基本部分はこれまでの作品とほぼ同じものの，映像表現の変化により，これまでより大きく進化した作品になっている。

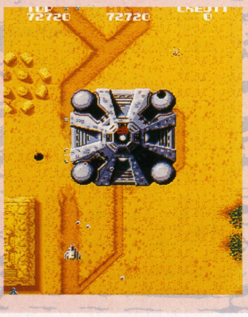
収録タイトルはこのほかに，シリーズ第1作となる『ゼビウス』，その翌年に発売された，前作の難易度を高めた『スーパーゼビウス』。そして，アーケード版『ナムコクラシックコレクションVOL.1』に収録された，グラフィックの改良や自機のパワーアップ・システムが取り入れられている『ゼビウス』（アレンジ）。この3作品は，縦画面／横画面が選択可能だ。

もちろん，好評の美麗なCGムービーも収録されている。こちらも要チェックだろう。**（曳地哲司）**

『ゼビウス』＆『スーパーゼビウス』

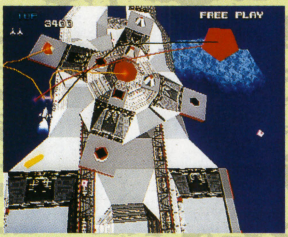
▲シリーズの原点といえばコレ。強者は「スーパー」にチャレンジしよう

『ゼビウス』（アレンジ）



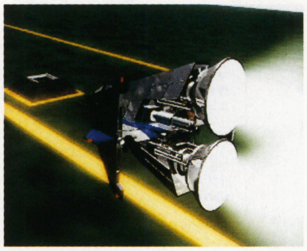
◀よりメカメカしくなったグラフィックに注目。2P同時プレイも可能だ

『ゼビウス3D／G』

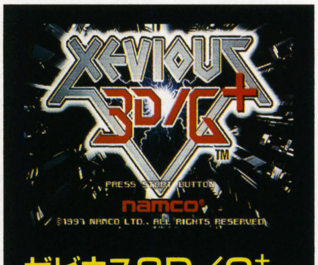


▲現在ホーミング・レーザーで攻撃中。状況によって3種類の武器を使いわけろ

▲ポリゴンのおかげでキャラクターの立体感がうまく表現されている



▲美しく描かれたソルバルウの雄姿！SF映画を思わせるムービーは必見



ゼビウス3D／G+
■ナムコ ■シューティング
■5,800円 ■3月28日発売予定

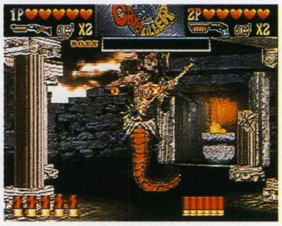
©(株)ナムコ

今月の新作

なぜか限定版ソフトが多い今月。コレクターの人たちはウレシイ悲鳴を上げていることだろう。『ブシドーブレード』はコンビニ販売専用タイトルだ。

ヘンリーエクスプローラーズ

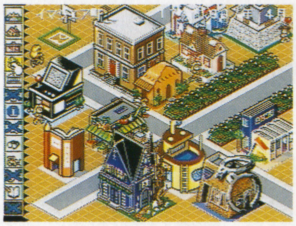
3/7 ■コナミ ■ガンシューティング ■5,800円（予価） ■CD-ROM



［アーケードから移植］史上最高の秘宝をもとめ，モンスターを掃討しながら遺跡を探検していく。宝箱や壷を撃って現れたアイテムで，ショットのパワーアップが可能。ハイパーブラスター対応。

シムタウン

3/14 ■イマジニア ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］大都市から町へと対象を変えた都市育成SLG。家庭用ゲーム機向けに作られた八つのシナリオとともに，高飛び込みやイルカ乗りゲームなど4種類のミニゲームが新収録された。

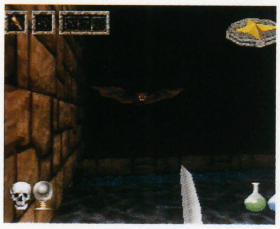
Odo Odo Oddity

3/14 ■I.D.C.メディアスタジオ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

フワフワとした独特の浮遊感覚を取り入れた3Dアクション。風船にぶら下がった少年をあやつり，画面奥から迫ってくる敵を杖を振って退治する。田中真弓，北村弘一ら，実力派声優が音声を担当。

ウルティマアンダーワールド

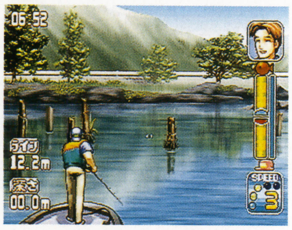
3/14 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］RPGの名作『ウルティマ』シリーズの外伝的作品。冒険の舞台が3Dダンジョンに限定されている。八つの徳を極めしアバタールとなり，迷宮にとらわれている娘の救出に向かう。

フィッシング甲子園II

3/14 ■キングレコード ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



毎年行なわれる高校生による釣りの全国大会を題材にしたフィッシング。全27人の中から3人でチームを編成し，ブラックバス，船釣り，ヘラブナ，サイパンでの大物釣りの4種目で成績を競う。

コンビニ販売専用

ブシドーブレード

3/14 ■スクウェア ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

武器による一撃必殺をコンセプトとした3D対戦格闘。急所を突かれるまで決着がつかないシステムや，画面を縦横無尽に駆けまわる"フリーランニング"など，自由度の高いアクションが特徴。

聖痕のジョカ～光と闇の聖王女

3/14 ■タカラ ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

原作コミックの物語より，さらに5世代後の世界を舞台にしたRPG。選択キャラやイベントの結果によりシナリオが変化したり，物語に会わせて地形が変動するシステムを採用している。

魔法少女プリティサミー パート2 ～In The Julyhelm

3/14 ■パイオニアLDC ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［パソコンから移植］昨年発売された，人気アニメを原作としたAVGの完結編。前作でさらわれてしまった美紗緒を救うため，魔法の国ジュライヘルムにやってきたプリティサミーの活躍が描かれる。

リフレイン ラブ～あなたに逢いたい

3/14 ■リバーヒルソフト ■SLG ■6,000円 ■CD-ROM

大学の卒業をひかえた男女の友情と愛情をテーマにした恋愛育成SLG。アルバイトで自分の能力を高めるのはもちろん，男友だちとの友情度にも気を配りながら，意中の女の子と親密になるのが目的。

パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドvolume1

3/14 ■日本シスコン ■パチスロ ■6,800円 ■CD-ROM

ユニーバーサルの実機4機種を完全再現したパチスロ・シミュレーション。こまかく設定できるコンフィグとリプレイハズシの技術を練習するモードもあり，実戦のテクニックを学ぶことができる。

DEEP SEE ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎

3/19 ■タカラ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

広大な深海を潜水艇で調査・冒険し，行方不明の父親をさがしだす。潜水艇を操縦して海底に眠る資源や宝箱を回収する3Dパートと，情報収集や潜水艇の強化を行なう2Dパートで構成されている。

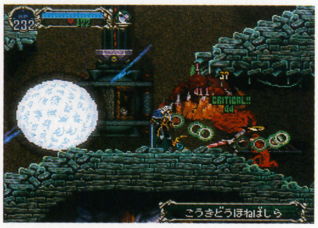
ロックマン バトル&チェイス

3/20 ■カプコン ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

『ロックマン』シリーズのキャラクターが車で競いあうレーシング。特殊技やレース中に得られる逆転アイテムを使って，ライバル車のジャマをしたりやザコ敵を倒しながら1位をめざす。

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲

3/20 ■コナミ ■ARPG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



横スクロール・アクション『ドラキュラ』シリーズ最新作。成長や装備といったRPG要素が取り入れられたほか，アイテムを使って魔物に変身したり，使い魔を召喚して攻撃できるようになった。

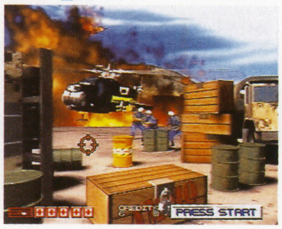
三國志リターンズ

3/20 ■光栄 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］記念すべき『三國志』シリーズの第1弾をリニューアル。新たに軍師の戦略助言コマンドを追加したほか，グラフィックを一新してビジュアル面を強化している。

エリア51

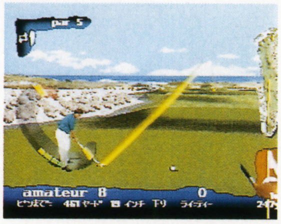
3/20 ■ソフトバンク ■ガンシューティング ■5,800円／7,800円(スペシャルパック) ■CD-ROM



［海外から移植］アメリカの秘密軍事施設を襲ったエイリアンの撃退と証拠隠滅のため，エリア51の破壊工作を行なう。アイテムを撃つことで武器がマシンガンやショットガンにパワーアップする。

PGAツアー'97

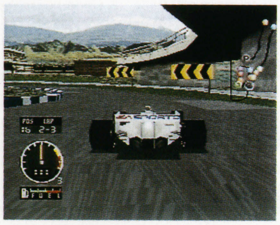
3/21 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］PGA公認の本格ゴルフゲーム最新作。完全再現された「TPCソウグラス」「スパニッシュベイ・リンクス」の2コースを舞台に，世界的プロ・ゴルファーとのプレイが楽しめる。

アンドレッティレーシング

3/21 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］元レーサー，マリオ・アンドレッティの監修で，インディカー&ストックカーのレースをリアルに再現。収録コースは実在の4コースをふくむ全18コースで，通信ケーブルに対応。

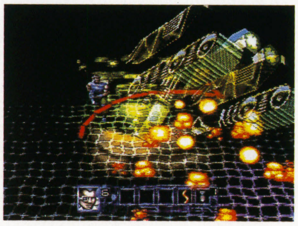
スーパーロボットシューティング

3/21 ■バンプレスト ■3Dシューティング ■6,800円／9,800円(限定版) ■CD-ROM

歴代のスーパーロボットをリアルサイズで使用した3Dシューティング。各ロボットの必殺技や声優陣もアニメ同様に再現している。SD化されたゼンマイ人形5体が付属するセットも同時発売。

コントラ～レガシー オブ ウォー

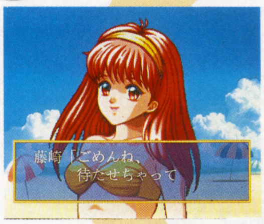
3/27 ■コナミ ■アクション ■5,800円(予価) ■CD-ROM



同社のアクション・ゲーム『魂斗羅』を3Dポリゴンによりリニューアル。ゲーム画面は後部上方からの見おろしタイプを採用しており，それぞれ武器に特徴がある4人のキャラでプレイできる。

ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織

3/27 ■コナミ ■その他 ■2,800円(予価) ■CD-ROM



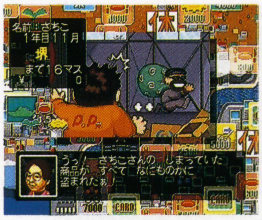
▶グラフィックをはじめとした、藤崎詩織のすべてを詰め込んだ1作

◀ボイスを自由に聴くこともできる。ほか、ミニゲームでも遊べる

歌手デビューも果たした『ときめきメモリアル』の藤崎詩織をフィーチャーした作品。デビュー・シングルのミュージック・クリップをはじめ，ボイスやCGを集めたデータベースを収録している。

浪速の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生

3/28 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



大阪の街を舞台にしたマスをサイコロの出目によって進んでいき，目的地をめざす。止まったマスで商品や物件の売買をしたり，コテコテカードを使ってほかのプレイヤーのジャマをできる。

マックスレーサー

3/28 ■ビーディ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

無制限に使用できるブースターを装備したマシンによる超高速レーシング。登場するマシンは加速力や最高速度のちがう5機種。壁やほかのマシンに激突してシールドがゼロになるとリタイアになる。

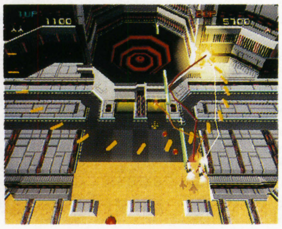
BOYS BE…

3/28 ■講談社 ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

少年マガジン連載のマンガを題材にした恋愛SLG。プレイヤーの感情をハートの大きさで表現するハート・インプレッション・モードと，複数の女の子に対して天秤で気持ちを表わすシステムが特徴。

ゼビウス3D/G$^+$

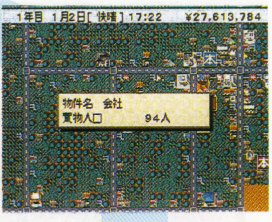
3/28 ■ナムコ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



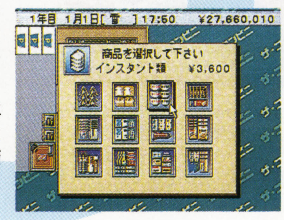
［アーケードから移植］同社の看板シューティングをセットに。『ゼビウス』『スーパーゼビウス』『ゼビウス（アレンジ）』『ゼビウス3D/G』の4タイトルで遊べる。CGムービーも収録。

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ

3/28 ■ヒューマン ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



▶コンビニを裏方の立場からシミュレート。店員の雇用や立地選択からはじめる

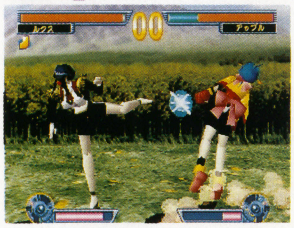


◀ライバル店との販売競争に勝利するには、売れ筋商品の品ぞろえが重要だ

［パソコンから移植］コンビニ経営を再現したSLG。客やライバル店の動向にあわせ，取りあつかう商品を変えたり商品棚のレイアウト変更などをリアルタイムに行なって，営業成績を上げていく。

セイバーマリオネットJ ～バトルセイバーズ

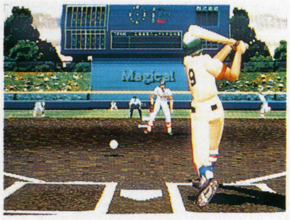
3/28 ■バンダイビジュアル ■対戦格闘 ■6,800円(通常版)/7,800円(限定版) ■CD-ROM



マリオネットと呼ばれる少女型ロボット同士が闘う対戦格闘。ダメージを受け“乙女回路”のゲージが満タンになると，強力な超必殺技が使用できる。ゼンマイ式SD人形付属の限定版も発売。

甲子園Ⅴ

3/28 ■魔法株式会社 ■野球SLG ■5,800円 ■CD-ROM



甲子園で行なわれる高校野球をシミュレートした同シリーズ最新作。投球フォームやボールの握りかたなどをこまかく作成できるほか，ポリゴンの使用で選手の動きがリアルになっている。

提督の決断Ⅲ

3/28 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］太平洋戦争をテーマにしたシリーズ第3弾を移植。シナリオの導入部分に記録映像を使用したり，情報画面の艦船や航空機を3Dポリゴンで描くなど，オリジナル要素も搭載。

覚悟のススメ

3/28 ■トミー ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

少年チャンピオンで連載された人気マンガを3D対戦格闘で再現。必殺技を1ボタンで発動できる簡単な操作性ながら，多彩な技をからめた連続技や，投げ技を活用した本格的なバトルが楽しめる。

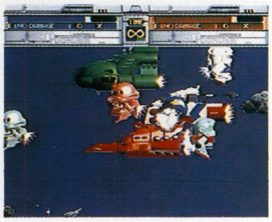
DOKI DOKIプリティリーグ

3/28 ■エクシングエンタテイメント ■SLG ■5,800円/6,800円(ラジオドラマCD付) ■CD-ROM

1年の期間で少女たちを鍛え，女子高校野球選手権での日本一をめざす育成SLG。キャプテンを誰にするかによってイベントの発生が変化する。ラジオドラマCDを同梱した限定版も発売。

SDガンダム Gセンチュリー

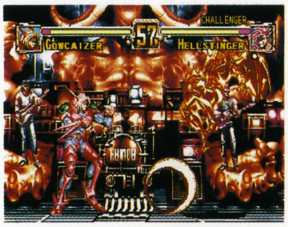
3/20 ■バンダイ ■SLG ■6,800円(予価) ■CD-ROM



「SDガンダム」のキャラが総登場する人気SLGシリーズ最新作。ヘックス方式のマップ画面とアクション仕立ての戦闘は継承しつつ，グラフィックの強化と4人までの対戦モードが追加された。

超人学園ゴウカイザー

3月 ■アーバンプラント ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］大張正己がキャラクター・デザインを手掛けた同タイトルを移植。2D対戦モードのほか，オリジナル要素を加味した3Dモードや，作品に関するデータベースを搭載している。

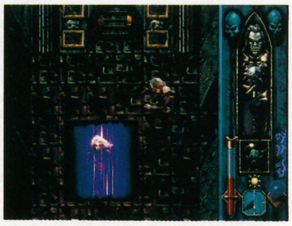
レスキュー24アワーズ

3月 ■C.S.Cメディアアート ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

災害現場へ急行するために，市街地の中を最短ルートをさがしながら走るドライブ・ゲーム。人命救助で得た資金を使い，レスキュー車の修理・強化や支部建設などを行なうSLG要素もある。

ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択

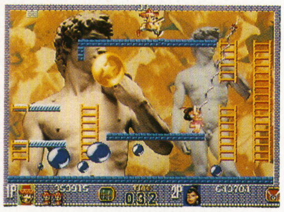
3月 ■BMGジャパン ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］生きるために人の生き血を吸うバンパイア“ケイン”が主人公のアクションRPG。登場人物との会話はすべて音声によるもので，情報を集めながら広大なフィールドを冒険する。

スーパーパンコレクション

3／14 ■カプコン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



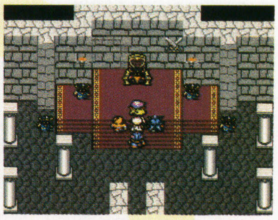
［アーケードから移植］ゲーム・センターで稼働していた固定画面型アクション全3作を1本に収録。画面上部から降ってくるボールを，モリを打って小さく割っていく。2人同時プレイも可能。

コンビニ販売専用

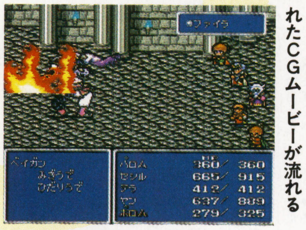
ファイナルファンタジーⅣ

3／21 ■スクウェア ■RPG ■4,800円 ■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］人気RPGシリーズの4作目を忠実に再現。当時のグラフィックや音楽を完全移植した本編に，PSオリジナルのオープニング＆エンディング・ムービーを追加した。



▲ベースはスーファミ版と同じ。ダッシュ機能がつくなど、操作形態を一部改良



◀オープニングとエンディングでは、ポリゴンで描かれたCGムービーが流れる

新スーパーロボット大戦スペシャルディスク

3月 ■バンプレスト ■データベース ■2,800円（予価） ■CD-ROM

発売中の『新スーパーロボット大戦』の情報を網羅したデータベース。好みのロボット同士のバトルをはじめ，カラオケ・モードや設定資料の閲覧ができる。本作だけのスペシャル・マップも収録。

同級生2

3月 ■バンプレスト ■AVG ■CD-ROM ■6,800円（予価）／13,800円（予価・エクストラボックス）

［パソコンから移植］主人公と同級生の女の子たちとの恋もようを描いたAVG。最大の変更点は，声優の起用で会話に音声がくわわったこと。12体の特製フィギュアが付属する限定版も同時発売される。

HASHIRIYA～狼たちの伝説

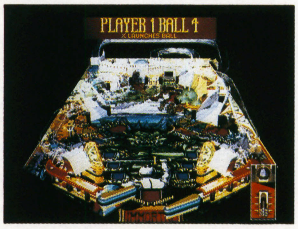
3月 ■日本物産 ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM

走り屋たちのバトルをテーマにしたカー・レーシング。収録されているコースは峠道を舞台にした全5種類。メインのストーリー・モードにくわえ，タイム・アタックや練習モードも用意されている。

前号追補タイトル

ハイパー3Dピンボール

2／28 ■ヴァージンインタラクティブ ■ピンボール ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］高解像度CGを使ったピンボール。複雑なボールの軌道やテーブルの動きを再現し，実際の攻略やテクニックがそのまま使用できるようになっている。全6種類のオリジナル台を収録。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

コナミからは『ときメモ対戦とっかえだま』『ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮）』が登場。『ウィザーズハーモニー』の続編も発表されている。爆発的な本数増加は多少落ち着いたようだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月20日	★モータートゥーングランプリ USAエディション	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円
4月11日	ディスラプター	3Dアクション	インタープレイ	5,800円
	★ストリートゲームス'97	レーシング	SCE Inter	（予）5,800円
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	7,800円
	★アンジェリークSpecial 2 プレミアムボックス ～トラベルセット	SLG	光栄	9,800円
	ゲーム日本史～革命児 織田信長	教育	光栄	6,800円
	ダークハンター（上）異次元学園	教育	光栄	6,800円
	★競馬最勝の法則'97 vol. 1 ～狙え！万馬券！	競馬予想	シャングリ・ラ	5,700円
	雷電ディーエックス	シューティング	セイブ開発	5,800円
	アランドラ	ARPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）5,800円
	爆れつハンター それぞれの想い ……のわぁんちゃって	AVG	バンプレスト	5,800円
	スタンバイSay You！	SLG	ヒューマン	（予）5,800円
4月18日	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	5,800円
	戦闘国家－改－IMPROVED	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）5,800円
	大冒険デラックス～遙かなる海	SLG	ソフトオフィス	5,800円
4月25日	キャロムショット～ザ・3Dビリヤード	ビリヤード	アジェンダ	5,800円
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	首都高バトルR	レーシング	GENKI	5,800円
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	5,800円
	トバル2	対戦格闘	スクウェア	5,800円
	ファイターズインパクト	対戦格闘	タイトー	5,800円
	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	6,800円
	ガメラ2000	3Dシューティング	デジタルフロンティア	5,800円
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
	ランニング・ハイ	格闘レース	レックスエンタテインメント	5,800円
4月下旬	水木しげるの妖怪武闘伝	対戦格闘	ケイエスエス	5,800円
	★Parlor！PRO ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	5,200円
	ガンダム0079 ザ・ウォー・フォー・アース	AVG	バンダイ	（予）7,800円
4月予定	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	クロウ	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	6,800円
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	インパクトレーシング	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	6,800円
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!	ボードゲーム	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	リターンファイアー	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	（予）6,800円
	★プレイスタジアム2	野球	バンプレスト	5,800円
	ファイロ＆クロード（仮）	ARPG	BMGジャパン	未定
5月2日	ジ アンソルブド	AVG	ヴァージンインタラクティブ	（予）7,800円
	スーパーブラックバスX	フィッシング	スターフィッシュ	5,800円
	★あすか120%エクセレント	対戦格闘	ファミリーソフト	5,800円
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	6,800円

（コ）……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月23日	がんばれ森川くん2号	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）4,800円
5月30日	★秦始皇帝～ザ・ファーストエンペラー	SLG	シャングリ・ラ	6,600円
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5,800円
5月下旬	ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
5月予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
	ザ・心理ゲーム2（仮）	占い	ヴィジット	5,800円
	★フェイド・トゥ・ブラック	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	グリッツ ～ザ・ピラミッド・アドベンチャー	アクション	三洋電機	5,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	★バウンダリーゲート	RPG	パック・イン・ソフト	5,800円
	地獄先生ぬ～べ～	SLG	バンダイ	（予）5,800円
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGジャパン	未定
	★DEKA 4 駆～タフ・ザ・トラック	レーシング	ヒューマン	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	（予）6,800円
春頃予定	ダービースタリオン	競馬SLG	アスキー	未定
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	（予）5,800円
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ	RPG	イマジニア	未定
	メルティランサー2（仮）	SLG	イマジニア	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	棋太平（仮）	将棋	SPS	未定
	火竜娘（かりゅうじょう） －柳 判官－ －高 悠環－	AVG	ガスト	未定
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士	RPG	ガスト	未定
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	（予）5,800円
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	ダークハンター（下）妖魔の森	教育	光栄	6,800円
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ソフトバンク	（予）6,800円
	NHLオープンアイス（仮）	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	MKトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	未定
	エーベルージュ	SLG	タカラ	未定
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円
	ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー	ビリヤード	データイースト	6,800円
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	メタルエンジェル3（仮）	SLG	パック・イン・ソフト	6,300円
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	英雄志願～GAL ACT HEROISM	RPG	マイクロキャビン	（予）6,800円
	雲海の撃墜王	3Dシューティング	マイクロネット	未定
	STRESSLESS LESSON～れすれす	パズル	マックスファイブ	4,980円
	CROC！（仮）	AVG	メディアクエスト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	ランナバウト	レーシング	やのまんゲームズ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円
6月13日	マッドストーカー～フルメタルフォース	格闘アクション	ファミリーソフト	5,800円
6月上旬	大海信長伝 GE・TENII	SLG	アイマックス	(予) 6,800円
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定
6月下旬	★10101	アクション	サンテックジャパン	(予) 5,800円
6月予定	★バーガーバーガー	SLG	ギャップス	5,800円
	ナスカー・レーシング	レーシング	シエラ・パイオニア	5,800円
	★トラ!トラ!トラ!		ネクサスインターラクト	(予) 6,800円
	フォーメーションサッカー'97	サッカー	ヒューマン	(予) 5,800円
	★ボディー・ハザード	アクション	ヒューマン	未定
	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	未定
7月26日	レーシングルービー	レーシング	MIZUKI	5,800円
7月上旬	★ブレード&バレル～エターナルクエスト	RPG	T&Eソフト	未定
7月下旬	★カルネージハート プラクティスエディション(仮)	SLG	アートディンク	4,800円
7月予定	はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス	SLG	講談社	(予) 5,800円
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
8月予定	★スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
夏頃予定	★ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	★アフレイドギア	SLG	アクレイムジャパン	未定
	NHLパワーリング'97	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	★キリングタイム	3Dシューティング	アクレイムジャパン	未定
	★スターボーダーズ	SLG	アクレイムジャパン	5,800円
	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	6,800円
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	ゴルフ	サンソフト	(予) 6,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
	ガンダム・ザ・バトルマスター	対戦格闘	バンダイ	(予) 6,800円
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	未定
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	モビルスーツガンダム PARFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	★重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	未定
	★ラングリッサーI・II(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	未定
	大阪環状線バトル	レーシング	レックスエンタテインメント	未定
10月予定	★スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	Jaja馬!カルテット	SLG	G.M.F	(予) 5,800円
秋頃予定	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	トゥルーリアルファンタジー	RPG	ドリームキューブ	未定
	★雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
12月予定	★ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	アクション	コナミ	未定
97年予定	★プロフェッショナルビリヤード	ビリヤード	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	キング・オブ・ゲームス(仮)	その他	クレフ	未定
	激突!四駆バトル	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	バブジー	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	6,800円
	ツインビーRPG(仮)	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	アドヴァンストV.G.2	対戦格闘	TGL	未定
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
	エースコンバット2	3Dシューティング	ナムコ	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	タイムクライシス+ガンコン	ガンシューティング	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
98年1月予定	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
冬頃予定	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	5,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	★厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	★NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	★オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	未定
	★バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	RPGツクール3	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる	ツール	アスキー	未定
	サウンドノベルツクール	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	未定
	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	NFLゲームデイ	アメフト	SCE Inter	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	X2	シューティング	カプコン	5,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード1 「月の神殿」	AVG	カプコン	未定
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	AVG	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン エピソード3 「最後の戦い!!」	AVG	カプコン	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)	麻雀	カルチャーブレーン	5,800円
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	バーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	(予) 5,800円
	★アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97	野球	コナミ	(予) 5,800円
	★ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	MAKAI	アクション	ジョルダン	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アタリアーケードクラシクス	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	T-MEK(仮)	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	ローカス(仮)	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ウキウキ釣り天国	フィッシング	テイチク	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	NOëL 2(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	(予) 5,800円
	グレートピーク～蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	マイホームドリーム	SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン－亜人伝－(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー	SLG	ビッグ	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	★(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	★(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

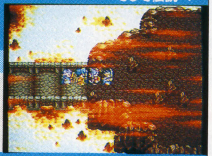
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)4月●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)春頃●スターファイター3000(イマジニア)2月→2月21日●ビッグチャレンジゴルフ～東京よみうりカントリークラブ編(バップ)3月14日●3D競走馬育成シミュレーションゲーム ブリーディングスタッド～牧場で逢いましょう(コナミ)2月21日→3月27日●ウイングオーバー(パック・イン・ソフト)2月→2月21日●スーパーライブスタジアム(アクエス)未定●ファイティングネットワーク・リングス(ナグザット)2月→3月上旬●ブルーフクラブ(ユタカ)春頃●TILK～青い海から来た少女(TGL)2月下旬→97年●えこのKIDS～誰が為に金は為る(TGL)2月21日→97年●AZITO－アジトー(アステック21)2月14日→2月28日●宝魔ハンターライム with ペイントメーカー(アスミック)2月→2月21日●天下制覇(イマジニア)2月14日→2月21日●クイーンズロード(エンジェル)2月下旬→3月20日●ベースボールナビゲータ(エンジェル)2月下旬→3月下旬●マクロス デジタルミッションVF-X(バンダイビジュアル)2月21日→2月28日●ザ・グレイトバトルVI(バンプレスト)2月→4月11日●オリンピア山佐バーチャパチスロII～実践!美少女攻略法(マップジャパン)2月28日→3月●フェーダ2～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン(やのまんゲームズ)2月28日→4月18日●NBA JAMエクストリーム(アクレイムジャパン)2月28日→2月21日

スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

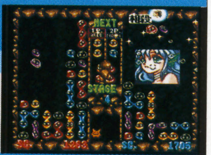
HOT10
今月の売れ筋ソフト

先月に引きつづき，今月も『ドラクエIII』が首位の座に。『ぷよ通リミックス』は先月7位からイッキに2位へと浮上した。5位の『ロマサガ3』にも注目。毎月ランクインさせる人気の高さは脱帽ものだ。

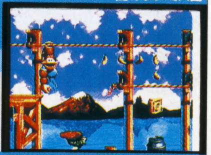
1 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…
前1位
●エニックス
●RPG
●8,700円



2 す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス
↑前7位
●コンパイル
●アクションパズル
●6,800円

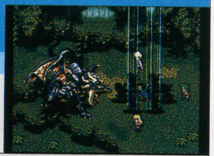


3 スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島
前2位
●任天堂
●アクション
●6,800円



4 桃太郎電鉄ハッピー
前4位
●ハドソン
●ボードゲーム
●8,300円

5 ロマンシング サ・ガ3
↑前9位
●スクウェア
●RPG
●11,400円



6 前3位 ミニ四駆シャイニングスコーピオン ～レッツ&ゴー!!
●アスキー
●レーシング
●8,800円

7 前6位 ストリートファイターZERO2
●カプコン
●対戦格闘
●7,800円

8 前5位 Parlor！Mini4 ～パチンコ実機シミュレーション
●日本テレネット
●パチンコ
●5,800円

9 ↑再登場 星のカービィ スーパーデラックス
●任天堂
●アクション
●7,500円

10 ↑再登場 ドラゴンクエストVI～幻の大地
●エニックス
●RPG
●11,400円

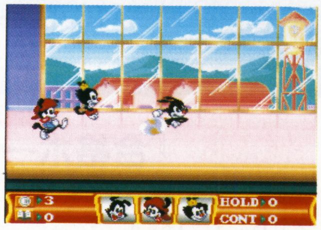
続報 期待のコンビニ・システムの続報だよ

以前紹介したスーファミのゲームソフト供給システム「ゲームキオスク（仮称）」の新情報をおとどけしよう。このサービスがスタートするときに供給されるソフトは，任天堂からの新作が6タイトルと，すでに発売されているソフトが約100タイトル。新作ソフトの価格は3,000～6,000円，既存のソフトなら1,000～2,500円ぐらいの書き込み料を予定しているそうだ。なお，書き換え可能なブランクカセットの値段は5,000円程度。何度でも書き換えられることを考えれば安いもの？ （加藤義文）

今月の新作

パズルあり，アクションあり，RPGありと，今月の新作はジャンルが豊富。いろいろなメーカーが他機種に移行しつつあるなか，現在でもソフトをだしてくれるメーカーは，ユーザーにとって非常にありがたいものである。中でも，あの『ポケットモンスター』を作った会社であるゲームフリークの作品『マジックボール』に注目。アクション・ゲーム好きなら押さえておきたい1本だろう。

アニマニアクス
3/7 ■コナミ ■アクション ■5,800円（予価） ■8メガ・カートリッジ

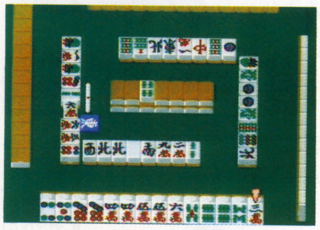


スピルバーグが生みだしたキャラクター「ワーナー・ブラザーズ」を操作して，各ステージに隠されたシナリオ本をさがしだす。見つけた数によって，3種類のエンディングが用意されている。

パチスロ完全攻略 ユニバーサル新台入荷volume 1
3/7 ■日本シスコン ■パチスロ ■5,980円 ■4メガ・カートリッジ

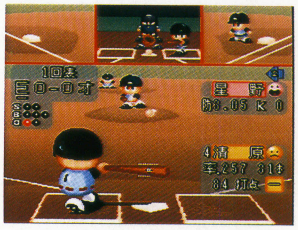
パチスロ大手メーカーであるユニバーサルの最新機種「CCエンジェル」「ダンクシュート2」の2機種を収録。目押しの練習ができる機能はもちろんのこと，実機攻略に役立つデータなども収録。

スーパーダブル役満II
3/14 ■バップ ■麻雀 ■7,500円 ■8メガ・カートリッジ



『ダブル役満』シリーズ最新作。個性的な15人のキャラクターを相手に対局，初級者から上級者まで楽しめる。通常の麻雀だけでなく，役満が簡単にそろうようになっている「役満対決」も可能。

実況パワフルプロ野球3 '97春
3/20 ■コナミ ■野球 ■6,800円（予価） ■24メガ・カートリッジ



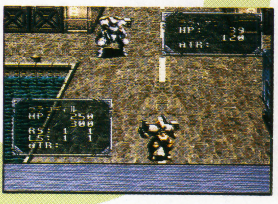
'96年ペナントレースの最新データを使用。用意されているチーム以外に，オリジナルで14チームまで作成できるモードや，新人選手を一軍入りさせる育成モードなどもある。実況は安部憲幸が担当。

ダークロウ～ミーニング・オブ・デス
3/28 ■アスキー ■RPG ■8,000円（予価） ■32メガ・カートリッジ

主人公の行動によってその後のイベントや展開が変化するRPG。元素・媒体・状態の3系統の要素を組みあわせて魔法を作成するシステムが独特。『ウィザップ！』のスタッフが開発を担当している。

ソリッドランナー
3/28 ■アスキー ■RPG ■8,000円（予価） ■32メガ・カートリッジ

▶両手、両肩に武器が装備でき、それぞれA・B・X・Yボタンに対応している



◀戦闘は静止射撃、移動射撃、格闘攻撃の3タイプ。それぞれに有利不利がある

有機戦闘スーツ「ランナー」に搭乗し，ソリッドシティで起こる数々の事件を解決していく，近未来サイバーRPG。戦闘方法に3すくみの関係を取り入れることで，バリエーションが豊富になっている。

プロ野球熱闘パズルスタジアム
3/下 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■アクションパズル ■7,800円 ■4メガ・カートリッジ

落ちものパズルと野球のルールが融合したパズルゲーム。攻撃側と守備側にわかれて，連鎖数によってヒット，アウトなどを判別する。1人用のペナントレースや2人用のオープン戦などを用意。

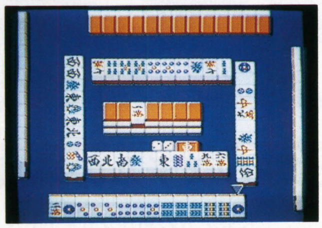
マジックボール

3/下 ■パウ ■アクション ■6,800円(予価) ■12メガ・カートリッジ

スライムに変身させられた5人と1匹が，もとの姿にもどるべくアミューズメント・パークを駆けまわる。キャラクターごとにちがっている能力を使いこなすのがポイント。ゲームフリーク制作。

プロ麻雀　兵

3/28 ■カルチャーブレーン ■麻雀 ■6,980円 ■12メガ・カートリッジ



麻雀界に名を馳せる有名プロ雀士16人が実写で登場。イカサマなしの本格的な思考ルーチンで，真剣勝負の本格4人打ち麻雀がプレイできる。プロ雀士のアドバイスを受けられる指南モードつき。

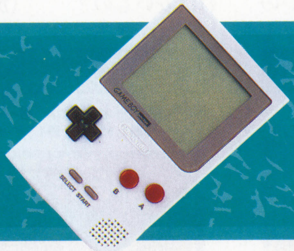
DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

3月をすぎてトーンダウン。「ゲームキオスク(仮)」が始動すれば……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
夏頃予定	ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
未定	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテインメント	9,980円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800/9,800円
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ(メサイヤ)未定／価格未定●忍たま乱太郎3(カルチャーブレーン)2月21日→2月28日●実戦パチスロ必勝法！ツイン(サミー)1月→3月15日●同級生2(バンプレスト)3月→未定●Parlor！Mini 5 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム(日本テレネット)2月下旬／5,800円／12メガ→3月28日／4,900円／8メガ

★……今月DataBaseに初登場した新作



ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『ポケモン』専用機の趣きを見せつつあるゲームボーイ。やはり，通信対戦などの要素が人気を盛り上げているのか。しばらくはコレと『GBシレン』がランキングの常連？

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	前1位	ポケットモンスター・赤	●任天堂	●RPG	●3,900円
2	前2位	ポケットモンスター・緑	●任天堂	●RPG	●3,900円
3	初登場	カービィのきらきらきっず	●任天堂	●アクションパズル	●3,000円
4	前3位	不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物	●チュンソフト	●RPG	●3,900円
5	前5位	ぽけっとぷよぷよ通	●コンパイル	●アクションパズル	●3,900円

勉強しなはれ 『合格ボーイ』シリーズで勝利をつかめ

どうだ少年，受験はうまくいったか!? え，だめ？ そうか……残念だ（人の話を聞いていない）。

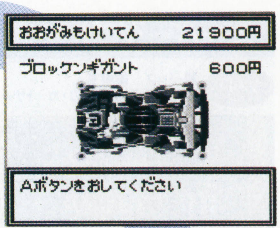
そんな全国のサクラチルボーイズ&ガールズのためにあるのがこの『合格ボーイ』シリーズだ。今回の採用科目は日本史。出典は旺文社「日本史ターゲット201」で，そのすべてを収録してあるので，日本史が苦手な人はこのソフトを使って克服しよう。

……でも，つい『ポケモン』や『シレンGB』をやっちゃうんだよね～，なんてことにならないように勉強するのだ。

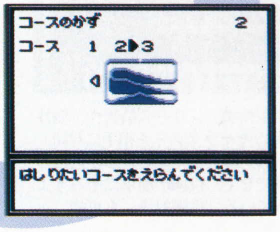
スーパーゲームボーイ対応

ミニ四駆GBレッツ&ゴー

3月 ■アスキー ■RPG ■5,500円(予価) ■4メガ・カートリッジ



▶レースは1対1で行なわれる。200種類以上のパーツをうまく組み立てよう



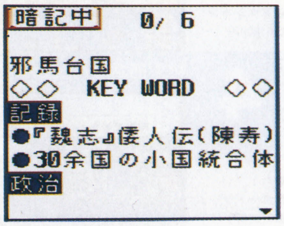
◀田宮模型の協力により，オリジナルの軽量超速ギアーが同梱される

実際のミニ四駆同様，いろいろなパーツを組み立てて，オリジナルのミニ四駆を作成する。通信ケーブルを使えば，ほかのプレイヤーとのパーツの交換や，対戦レースをすることもできる。

前号追補タイトル

合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201

1/24 ■イマジニア ■教育 ■2,980円/2,050円(税込・書店価格) ■2メガ・カートリッジ

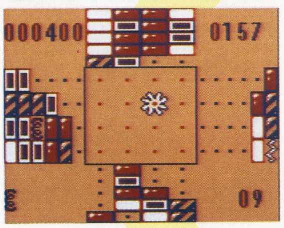


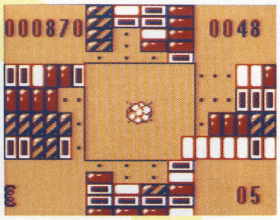
旺文社「日本史ターゲット201」を完全収録した教育ソフト＋ドリル＋お守り。1か所をくり返し覚える暗記モードと，覚えたことを試すテストモードがある。書店販売分はソフトのみで2,050円。

前号追補タイトル スーパーゲームボーイ対応

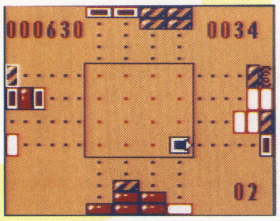
ズープ

1/31 ■やのまんゲームズ ■アクションパズル ■2,800円 ■512キロ・カートリッジ





▶陣地のギリギリまで待ってからブロックを撃てば，高得点がもらえる



◀ブロックを消す順番やアイテムの使いどきなど，戦略的な要素も強い

［海外から移植］4とおりのパターンに変化する敵ブロックを撃って，中央エリアを守るパズルゲーム。敵は同じパターンのシューターで消すことができる。通信ケーブルを使っての2P対戦も可能。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

ちまたで大人気の「たまごっち」が，ゲームボーイに登場決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月25日	★SAME GAME	パズル	ハドソン	3,480円
4月下旬	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
5月予定	麻雀貴族(仮)	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
7月予定	★たまごっち倶楽部(仮)	SLG	バンダイ	(予) 4,286円
夏頃予定	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

発売が待たれていた『バウンダリーゲート』が初登場でトップ。期待の大きさが証明された。

1 バウンダリーゲート ～ドーター・オブ・キングダム

初登場

●パック・イン・ソフト／NEC HE
●RPG
●7,800円

2 ファイヤーウーマン纏組

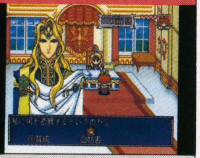
前1位

●徳間書店／NEC HE
●SLG
●7,800円

3 アンジェリークSpecial2

前3位

●光栄／NEC HE
●SLG
●7,800円



4 ↑再登場 同級生2
●NECインターチャネル
●AVG
●8,800円

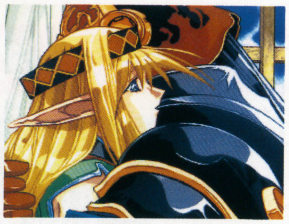
5 前2位 ブルーブレーカー～剣よりも微笑みを
●NECホームエレクトロニクス
●RPG
●7,800円

今月の新作

注目したいのが『ラストインペリアルプリンス』。これは，かの有名なゲーム・デザイナー，木屋善夫のプロデュースによるゲームなのだ。氏の作品らしく，戦闘システムや壮大なストーリーなど，そのどれもがよく練られており，期待のできる1本。もう一つは，パソコン版からはじまり，いろいろな機種に移植されている大人気ソフト『ドラゴンナイト4』。どちらのソフトも注目度は高い。

ドラゴンナイト4

3／28 ■NECアベニュー ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］シリーズ初のSLG形式で登場。移植にあたり，神谷　明，塩沢兼人，冬馬由美などの声優を起用したり，竹井正樹によるオリジナル・ビジュアルの描き下ろしがなされている。

ラストインペリアルプリンス

3／14 ■日本アプリケーション／NEC HE ■RPG ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

有名ゲーム・デザイナー木屋善夫によるRPG。魔物に王国を奪われた皇子が，国を奪還すべく立ち上がる。一定条件を満たすとモンスターを一撃で倒せる「見切りシステム」などのシステムが斬新。

▶敵に武器や魔法などをヒットさせることで，一撃必殺の「見切り」が可能に

◀AIC制作による美麗なアニメーションがストーリーを盛り上げていくのだ

DataBase PC-FX新作発売予定表

新作として，NECインターチャネルから『アルバレアの乙女』が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	★アルバレアの乙女	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	惑星攻機隊りとるキャッツ（仮）	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遥かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

その他の家庭用ゲーム機

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
未定	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ～迷プロデューサー伝説	AVG	MBS企画／日本アソビプランズ	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	（予）6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテインメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテインメント	（予）5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	3Dシューティング	J・ウイング	（予）6,800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	プロレス	トミー	未定
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	きかんしゃトーマスの かずといろとかたちのおはなし	教育	バンダイ	5,800円
	それゆけ！アンパンマン（仮）	未定	バンダイ	（予）4,800円
	ドラえもん ～ドキドキ！どうぶつ大冒険！	教育	バンダイ	5,800円
	ニュートンミュージアム 遙かなる宇宙（仮）	図鑑	バンダイ	（予）3,800円

DataBase レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼LD-ROM²				
未定	UFO AND ET	エンターテインメント	パイオニア	未定
▼メガLD				
未定	UFO AND ET	エンターテインメント	パイオニア	未定
	NHK中国語会話（仮）	教養	パイオニア	未定

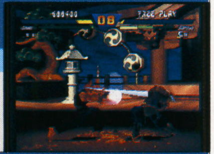
アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

『EX』の急浮上と『リアスペ』のランクインで，今月は2位以下に大幅な変動が見られた。『ライデンファイターズ』も好調で，その影響を受けてか『バトルガレッガ』の人気が再燃しているようだ。

1 バーチャファイター3
前1位

●セガ
●対戦格闘

2 ストリートファイターEX
↑前10位

●アリカ／カプコン
●対戦格闘

3 X-MEN VS. ストリートファイター
前2位

●カプコン
●対戦格闘

4 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
初登場

●SNK
●対戦格闘

5 サムライスピリッツ天草降臨
前3位

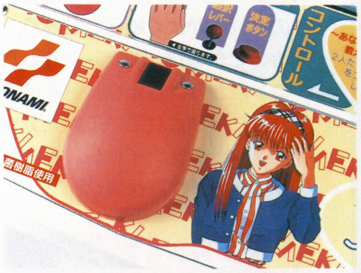
●SNK
●対戦格闘

6	前6位	ライデンファイターズ	●セイブ開発 ●シューティング
7	前4位	ウォーザード	●カプコン ●格闘アクション
8	↑前9位	電脳戦機バーチャロン	●セガ ●3Dアクション
9	前7位	ストリートファイターZERO2ALPHA	●カプコン ●対戦格闘
10	↑再登場	バトルガレッガ	●エイティング／ライジング ●シューティング

インカムNo.1？ キミの愛を「ときめきセンサー」で伝えろ！

『ときメモ』がふたたびゲーム・センターに登場する。タイトルは『ときめきメモリアル～おしえて your heart』。今回は，パズルでなく恋愛SLGだ。

内容は，AVG感覚で女の子とのデートを進めていくもので，途中にはプレイヤーを誘惑するようなイベントが発生する。イベントに対するプレイヤーの反応が，筐体の「ときめきセンサー」に関知され，それが女の子にも伝わり，ゲームの展開が変化していくのだ。さまざまな誘惑に負けずに，「彼女への気持ち」をつらぬきとおせば，卒業式の告白が……というわけ。どんな結末を迎えても，描き下ろしイラストの入ったメッセージカードがプリントアウトされる。これは激燃え必至？（開田清隆）



▲プレイするときは，この「ときめきセンサー」に手を置く。発汗度と心拍数が測定される

カードを集める“ときめき”が……

ここでは，プレイ中の画面とメッセージカードをお見せしよう。なお，使用されているボイスは，すべてこのゲームのために新録されたもの。できれば大音量のゲーム・センターで遊びたいね。

▲相変わらずの片桐さん。右のライフゲージは，女の子が気に入らないことをすると下がっていくのだ

◀学校で古式さんとのひとコマ。左下の数値とメーターがセンサーの関知したデータ

イベント発生！

◀プレイヤーを誘惑するこんなシーンも。動揺してはイカン！と思っても，ちょっとドキドキ

カードをゲット！

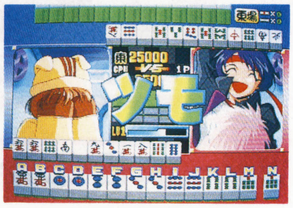
◀女の子の評価が高いと，こんなカードが。根性よ！

今月の新作

今月は人気作の続編や，リメイクものが多くなった。続編ものの中でも注目なのは，『ストⅢ』と『マジドロⅢ』の2タイトルだ。どちらもヒットは確実だろう。『コラムス97』『アルカノイドR』はサラリーマンなどにウケそうだ。『キララ☆スター』につづき，新貝田鉄也郎がキャラデザを担当した『ブランニュースターズ』も要チェック。脱衣麻雀初のチームバトルに期待大，だ。

VS雀士ブランニュースターズ

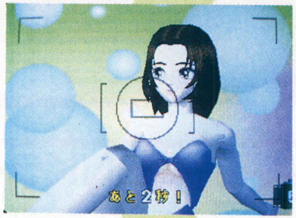
3／中
■ジャレコ
■麻雀



女の子が3人1組のチームで対戦する脱衣麻雀。チームのメンバーは，それぞれ個性的な必殺技（イカサマ）を持つ14人の中から選択できる。キャラクター・デザインは新貝田鉄也郎が担当。

まじかるでーと～卒業告白大作戦

3月
■タイトー
■オムニバス



恋愛をモチーフにしたオムニバス・ゲームの続編で，「卒業式での告白」が今回のテーマ。女の子のグラフィックがリニューアルされたほか，ミニゲーム「まじかるクイズ」を追加。

▶新登場の「まじかるクイズ」。一般常識の問題ならカンタンだね

◀撮影用の水着も新しくなった。前作の水着も捨てがたいのだが……

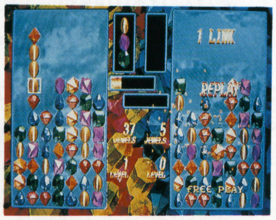
アルカノイドR（リターンズ）

3月
■タイトー
■アクション

「ブロックくずし」をアレンジしてヒットした『アルカノイド』を大幅にグレードアップ。2人同時による協力プレイが可能で，アイテムによるさまざまなフィーチャーも健在。全99ステージ。

コラムス97

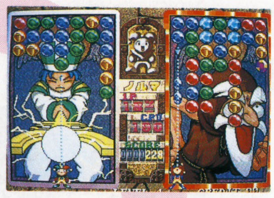
1／中
■セガ
■アクションパズル　■ST-V



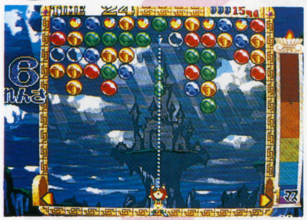
宝石を縦，横，ナナメに三つ以上並べて消していく，落ちものアクションパズルをリメイク。美しい宝石のグラフィックが特徴で，連鎖回数などによる段位認定機能も搭載している。

マジカルドロップⅢ

2／25
■データイースト
■アクションパズル　■MVS



▶ドロップを吸い込んで，投げて消すという基本システムに変更はない



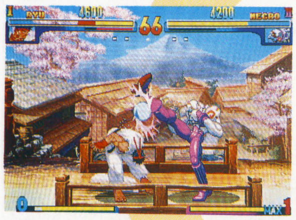
かわいいキャラクターがウリのアクションパズル第4弾。「すとーりー」「ひたすら」「すごろく」の三つのゲーム・モードがプレイできる。タロットカードにちなんだ16+αのキャラが登場。

◀使用できるキャラクターは，16人に増加。個性的なボイスは健在？

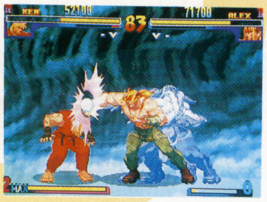
ストリートファイターⅢ ～ニュージェネレーション

2／28
■カプコン
■対戦格闘

▶リュウ，ケン以外の8人のキャラクターは，すべて新顔なのだ



絶大な人気を誇る『ストリートファイター』シリーズの最新作。「スーパーアーツセレクト」や「ブロッキング」などのシステムが付加されている。登場キャラはリュウ，ケンをふくむ計10人。



◀CPシステムⅢを使用しているので，グラフィックはとてもキレイ

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

AOUショーで発表された作品がエントリー。参考出展作は除外してある。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
3月中旬	電車でGO！	SLG	タイトー
4月予定	グルーヴ オン ファイト	対戦格闘	アトラス
	麻雀ハイパーリアクション 2	麻雀	サミー
春頃予定	あすか120％（仮）	対戦格闘	カネコ
	バトルサーキット	格闘アクション	カプコン
	PF573（仮）	対戦格闘	コナミ
	ソルディバイド	未定	彩京
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	ガンシューティング	セガ
	スカッドレース ツイン	レーシング	セガ
	バーチャストライカー 2	サッカー	セガ
夏頃予定	シューティング（仮）	シューティング	カネコ
	対戦格闘（仮）	対戦格闘	カネコ
	レーシング（仮）	レーシング	カネコ
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス 4	麻雀	ビデオシステム
未定	ヴァンパイア セイヴァー	対戦格闘	カプコン
	スターグラディエイター 2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★オペレーションサンダーハリケーン	ガンシューティング	コナミ
	★GTIクラブVR	レーシング	コナミ
	ソーラーアサルト	3Dシューティング	コナミ
	★ときめきメモリアル おしえてyour heart	その他	コナミ
	★とべ！ポリスターズ	シューティング	コナミ
	ハングパイロット	ハンググライダー	コナミ
	★レーシングジャム（仮）	レーシング	コナミ
	★オーバーREV	レーシング	ジャレコ
	トップスケーター	スケートボード	セガ
	サイドバイサイド2 レボリューション	レーシング	タイトー
	Gダライアス	シューティング	タイトー
	★アルマジロレーシング	レーシング	ナムコ
	★子育てクイズ マイエンジェル 2	クイズ	ナムコ
	ファイヤースプリット（仮）	ボウリング	メトロ
▼MVS対応			
未定	★サンフランシスコラッシュ	レーシング	SNK
	★まほうじゅく	アクションパズル	ザウルス
	QP	オムニバス	サクセス
	ネオ・ボンバーマン（仮）	アクション	ハドソン
▼ST-V対応			
未定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
	コットン 2	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
未定	スケアド スティフ	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●3on3ダンクマッドネス（ビデオシステム）1月→2月下旬●ユキブタマン-P（カネコ）1月→2月●鉄拳3（ナムコ）1月下旬→3月上旬●ヘヴンズゲート（アトラス）1月→1月30日●ユキブタマン-P（カネコ）1月→3月●清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室（ビスコ）2月下旬→2月25日●紫炎龍（童）2月上旬→2月13日●怒首領蜂（アトラス）2月→3月上旬

ネオジオ

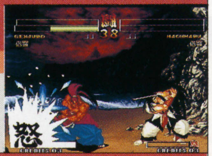
NEO・GEO

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『ティンクルスタースプライツ』が初登場2位。ゲーム・センターでもヒットを飛ばしているので，来月のCD版のランクインも確実だろう。

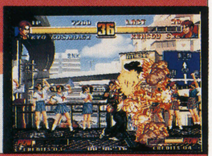
1 サムライスピリッツ天草降臨(CD)
前1位
●SNK
●対戦格闘
●6,800円



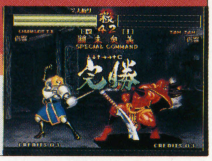
2 ティンクルスタースプライツ
初登場
●ADK
●シューティング
●29,800円

3 わくわく7
前3位
●サンソフト
●対戦格闘
●29,800円

4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)
前4位
●SNK
●対戦格闘
●8,800円



5 サムライスピリッツ天草降臨
前2位
●SNK
●対戦格闘
●32,000円



武士道やるなら「SNKライブツアー」に行くしか！

いよいよスタートした「SNKライブツアー'97」。その詳細をお知らせしよう。

ゲーム関連イベントは，『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のゲーム大会と，「寺子屋指南塾」と称された『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のゲーム解説。『餓狼』のゲーム大会は，会場内フロアで10～14時まで行なわれる予選の通過者8人が，ステージ上で対戦する。上位入賞者には豪華なプレゼントも用意されているとのことだ。『サムスピ』のゲーム解説は，オリジナルVTRを放映する20分ほどのステージが，11時と14時の2回行なわれる予定。

ほかでは，来場者が参加できるクイズ「声優ライブクイズ」が13時から，コスプレイヤーのステージ「ビバ！コスプレ天国」が15時からそれぞれ開催される。出演ゲストは，東京会場が生駒治美，野中政宏，山岡厚子，友情出演でKEN。仙台と福岡は生駒治美。名古屋は矢野栄路，安井邦彦，野中政宏，田中昭子。コスプレのほうは，受け付けが10時から13時までなので，参加予定者は要チェックだ。

また会場内フロアには，フリープレイゾーンが設けられ，さまざまなゲームをプレイできる。収益金が「財団法人全国防犯協会連合会」に寄付されるチャリティコーナーも設置されるぞ。

開催時間は全会場とも10～17時の予定。会場までのアクセスは下を参考に。　**(開田清隆)**

「SNKライブツアー'97」会場／スケジュール

日程	地区	会場	最寄り駅	徒歩
3月 9日(日)	東京	ニューピアホール	JR「浜松町駅」	8分
			ゆりかもめ「竹芝駅」	2分
3月22日(土)	仙台	アズテックミュージアム	JR「南仙台駅」	10分
3月25日(火)	福岡	スカラエスパシオ	地下鉄「天神駅」	8分
			西鉄「福岡駅」	8分
3月27日(木)	名古屋	白鳥ホール	地下鉄・名城線「日比野駅」	5分

今月の新作

今月はついに，ネオジオCDユーザー待望の『サムスピ』RPGが発売されるぞ。他機種版より早くプレイできるのが，ファンには何よりうれしいハズだ。さらにCDでは，『リアルバウト餓狼SP』も登場。家庭用ではなんとギースが使えるので，ギースファンは絶対買い！　なお，ゲーム・センターでアヤしいキャラの魅力に取りつかれた人は，素直に『ブレイカーズ』も買いましょう。

ブレイカーズ

3／21　■ビスコ　■対戦格闘　■29,800円　■210メガ・カートリッジ

8人の個性的なキャラクターが登場する対戦格闘ゲーム。ゲージをタメることにより超必殺技が使用できるほか，空中での追い撃ち攻撃や，移動起きあがりなどのシステムを搭載している。

ネオジオCD

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

3／28　■SNK　■RPG　■6,800円　■CD-ROM

人気の剣術対戦格闘をRPG化。プレイヤー・キャラを覇王丸，ナコルルなど6人の剣士から選択できるのが特徴。「邪天降臨之章」と「妖花慟哭之章」の二つのシナリオを収録している。

ネオジオCD

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

3／28　■SNK　■対戦格闘　■6,800円　■CD-ROM

『餓狼伝説』シリーズの6作目。ゲーム・システムは前作『リアルバウト』をベースにしており，さらに「ダウン回避」などの新システムを付加した。ギースをふくむ計20キャラが使用できる。

▶この家庭用ではギースが登場＆使用可能。必殺技もパワーアップしているぞ

◀ゲーム・センターでは対戦が盛り上がっているので，家で練習するのもいいかも

DataBase ネオジオ新作発売予定表

MVS(アーケード向け)の上位64ビット機「ネオジオ64(仮)」が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	マネーアイドルエクスチェンジャー	アクションパズル	フェイス	未定
▼ネオジオCD				
4月予定	ブレイカーズ	対戦格闘	ビスコ	6,800円
未定	得点王 炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●1月第4週
33位 サクラ大戦 帝撃歌謡全集(BMGビクター)/7,390枚
72位 ネオジオDJステーション(ポニーキャニオン)/4,660枚
92位 =(イコール)/E.M.U(日本コロムビア)/3,340枚
94位 月刊ときめきメモリアルNo.6(キングレコード)/3,210枚

●2月第1週
30位 ツインビーPARADISE3 Vol.8(キングレコード)/8,580枚
45位 サクラ大戦 帝撃歌謡全集(BMGビクター)/5,980枚
90位 ときめきメモリアル サウンド・コレクション4(キングレコード)/3,640枚

●2月第2週
59位 サクラ大戦 帝撃歌謡全集(BMGビクター)/5,140枚
95位 ツインビーPARADISE3 Vol.8(キングレコード)/3,300枚
96位 Primary/秋山久美(パイオニアLDC)/3,260枚

●2月第3週
21位 月刊ときめきメモリアルNo.7(キングレコード)/14,490枚
40位 ファイナルファンタジーVII・限定盤(デジキューブ)/6,180枚
64位 ファイナルファンタジーVII(デジキューブ)/4,670枚
88位 サクラ大戦 帝撃歌謡全集(BMGビクター)/3,610枚

(オリコン調べALBUM HOT 100による/枚数は推定)

いくぜRED ZONE

実写版『ラストブロンクス』鋭意制作中!

昨年アーケードに登場し,サターンへの移植も進行中の対戦格闘ゲーム『ラストブロンクス～東京番外地』が,実写映像でビデオ化されることになった。映画「静かなるドン」などを手がけた鹿島監督のもと,オーディションによって選ばれたキャストたちが,武器格闘の迫力を再現すべく,現在奮闘中だ。

▶キャラ人気の高いゲームだけに,キャスティングも気になる

ゲーム=OVA化という図式を打破するかのような意欲的な試み。そのクオリティに期待したい。

戦う広報!?

「北出マン」のシングルCD登場

コンパイルが提供するラジオ番組「ラジオ・コンパイル」の中でオンエアされたオリジナル・ドラマの主題歌が,シングルCDになって登場する。"正義の使者にてその実体はコンパイル広報"の北出氏が歌う「それ行け北出マン」ほか,ドラマで使われた「北出マン」のボイス・コレクションなどが収録されているのだ。価格は税込みで1,000円(品番:NADL-1114)の予定。

※ラジオ・コンパイル●放送局:RF(ラジオ日本)/STVラジオ/東北放送/茨城放送/栃木放送/新潟放送/CBCラジオ/AM KOBE/中国放送/九州朝日放送●放送時間:毎週土曜日 24:30～25:00(地区により多少ことなる)

いつでもラジオ

「db-FM」がインターネットに出現!

コナミの架空ラジオ局「db-FM」が3月17日午後6時,「インターネットラジオ」としてコナミミュージックエンタテイメントのホームページ上(http://www.konami.co.jp)で開局されることになった。過去に放送された「ツイパラ」&「ときメモ」の再放送や,コナミレーベルのアーティストがパーソナリティのオリジナル番組など,五つのレギュラー・コーナー(開局時には記念特番「Holiday Seaside Air」も放送)が全国どこでも,自分の都合のいい時間に楽しめる,インターネットならではのラジオ番組だ。内容はコーナーによって,1～4週ごとに更新されていく予定。

また,開局の前日には記念イベントも行なわれるので,ファンは要チェック! 詳細は下記のとおり。 (中村京子)

【db-FM開局記念 コナミオールスターフェスタ'97】

●日時:3月16日(日) 16:00開場 17:00開演(20:00終演予定)
●場所:渋谷公会堂
●チケット:3,090円(税込) 全席指定/チケットぴあにて発売中
●問い合わせ先:コナミオールスターフェスタ'97事務局
(☎03-3449-5733)

今月の新作

『ソーサリアン』のピアノ・アレンジ盤が登場。Win95版の音楽も気になるところだが……。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル～アレンジサウンドトラックス～

3/5 ■ポニーキャニオン ■2,500円(税込)
■CD PCCB-00250

新曲をメインに,11曲のアレンジ・サウンドを収録。ボーカル曲や,おなじみギースのテーマの新アレンジなども楽しめる。

題材ゲーム:リアルバウト餓狼伝説スペシャル(SNK)
収録曲:①REAL BOUT SP②GOLI-Rock③クリといつまでも④中国四千年の歴史とはいかにII⑤ソウルっす♪⑥Dear舞BOY⑦牛とお戯れ⑧パンドラの箱より第三番「決断」⑨ギースにしょうゆ⑩Blue Mary's BLUES⑪S-WIND
ボーカル:曽木亜古弥(⑥),生駒治美(⑩)
初回特典:特製CTインデックス

ストリートファイターEX～アレンジサウンドトラックス～

3/5 ■ポニーキャニオン ■2,500円(税込)
■CD PCCB-00251

『ストEX』の全キャラクター・テーマ曲をアレンジ収録。原曲のイメージを大切にした,バラエティ豊かな楽曲がウリ。

題材ゲーム:ストリートファイターEX(アリカ/カプコン)
収録曲:①Rising Dragoon②光の守護神③Strange sunset④夜桜満開⑤Under Tube⑥Amusementive Crime⑦Garnet Sky⑧Arabesque⑨Cold Pipe⑩God Hands⑪Irreconcilably⑫Stronger⑬天脚舞歌
初回特典:スーパーピクチャーCD

※税込価格は,消費税が3%の場合のものです。

月刊ときめきメモリアル No.8

3/5 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7744

投稿シナリオによる虹野沙希のバスルーム・トーク，「おもしろいですわね〜」がすべてを語る脱力漫才などを収録。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク3月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「一日だけのサマーホリデー」後編③もっと！ときめきラジオトーク3月号（後編）④夢，その続き⑤春にきがえて⑥バスルームトーク〜虹野沙希編〜⑦ゆかり&夕子の「脱力まんざい」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：流石野孝（④），金月真美（⑤）
作曲：小西真理（④⑤）
編曲：岩崎元是（④⑤）
声の出演：関根明子（④ボーカル），笹木綾子（⑤ボーカル），菅原祥子ほか

ぽっぷるメイル ネクストジェネレーションⅡ「地底の神殿」

3/5 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1195

賞金稼ぎのメイルをとりまく仲間とライバルたちがくり広げる，にぎやかドラマがひさびさに登場。地底王国を舞台に，新キャラのチェリータイフーンをくわえての冒険活劇が展開する。3曲のアレンジ・サウンドも収録。

題材ゲーム：ぽっぷるメイル（日本ファルコム）
収録曲：①第1話「ヤツの名はチェリータイフーン」②POPFUL MAIL WORLD〜アレンジ・バージョン③第2話「地底の国の賞金稼ぎ」④BOSS〜アレンジ・バージョン⑤第3話「伝説の剣士がふたり」⑥ハーゲル島〜アレンジ・バージョン⑦最終話「桜吹雪はどこに散る」⑧JUNGLE（探検）〜アレンジ・バージョン⑨オマケ劇場
声の出演：林原めぐみ，結城比呂，冬馬由美ほか

Mariko Kouda Concert Tour '95〜'96 "終わらないアンコール"／國府田マリ子

3/5 ■キングレコード ■4,800円（税込）
■CD KICS-7604〜5（2枚組）

Vividツアー（'95），Happy！Happy！Happy！ツアー（'96），HAPPY HAPPY CHRISTMAS（'96）の3ライブから23曲をセレクト。シングルCD（初回のみ）と，オールカラー・ブックレットを同梱。

題材ゲーム：ツインビー ヤッホー！（コナミ）ほか
収録曲：●ディスク1……①〜Prologue〜②Opening〜Pure〜③元気だしてね④誰のせいでもない二人⑤LOVE SONG⑥いまある勇気⑦どうしよう⑧my best friend⑨みみかきをしていると⑩ぴんづめのうちゅう⑪星降る涙の夜の彼方⑫そばにいてよ⑬〜メッセージ〜●ディスク2……①僕らのステキ②私が天使だったらいいのに③彼女がいるのに④愛のCrazyエプロン⑤BANDでワケあり⑥Happy！Happy！Happy！⑦My Love〜愛するというひそやかさ〜⑧終わらないアンコール⑨Horizon⑩〜Epilogue〜●初回特典シングルCD……①マリコBANDのテーマ②Twin memories〜Liveバージョン〜③マリコBANDのテーマ（KARAOKE）

Rumour／長沢ゆりか

3/5 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICS-7606

新曲とシングル盤からの3曲で構成された，長沢ゆりかの2ndアルバム。PSソフト『ライトニングレジェンド』のオープニング&エンディングになった2曲も収録。

題材ゲーム：ときめきメモリアル,ライトニングレジェンド〜大悟の大冒険（コナミ）
収録曲：①強いつばさで②蜃気楼③エル・ニール④さんざんな恋しても⑤会いたくなる⑥LOVE LOVE⑦愛ってなんだろ⑧Moon⑨ひとつひとつ⑩愛が永遠を止めてゆく

アンジェリーク守護聖コレクション④クラヴィス

3/5 ■光栄 ■971円
■CDシングル KEDH-1007

ボーカル曲とトークで構成された，『アンジェリーク』ファンのためのシングルCD第4弾。今月も，このクラヴィスをはじめ，3枚が同時発売される。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①心の氷河を越えて②愛の眠る場所（Remix Version）③眠れぬ夜のために・4（語り）④心の氷河を越えて（カラオケ）⑤愛の眠る場所（カラオケ）
ボーカル・語り：塩沢兼人

アンジェリーク守護聖コレクション⑤ゼフェル

3/5 ■光栄 ■971円
■CDシングル KEDH-1008

5番目に登場するのは，「器用さ」をつかさどる鋼の守護聖だが，恋にはちょっと不器用なゼフェル。とまどいぎみのトークは，いかにも彼らしい。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①Goin'My Speedway②Da Da Da DYNAMIC DIAMOND（Remix Version）③眠れぬ夜のために・5（語り）④Goin' My Speedway（カラオケ）⑤Da Da Da DYNAMIC DIAMOND（カラオケ）
ボーカル・語り：岩田光央

アンジェリーク守護聖コレクション⑥オリヴィエ

3/5 ■光栄 ■971円
■CDシングル KEDH-1009

「美しさ」をつかさどり，みずからもつねに美しさを追求している夢の守護聖，オリヴィエのシングル。新曲のロック・ボーカルをはじめ，5トラックを収録。

題材ゲーム：アンジェリーク（光栄）
収録曲：①ジェラシーで眠れない②夢はChanceを連れてくる（Remix Version）③眠れぬ夜のために・6（語り）④ジェラシーで眠れない（カラオケ）⑤夢はChanceを連れてくる（カラオケ）
ボーカル・語り：子安武人

宝魔ハンターライム with ペイントメーカー

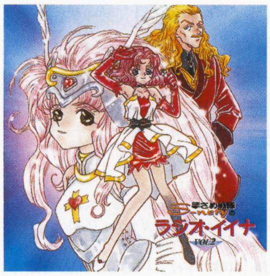
3/12 ■東芝EMI（ユーメックス） ■1,000円（税込）
■CDシングル TYDY-2077

PS版『ライム』最新作のオープニング&エンディング曲を収録。オープニングは前作のアレンジ，エンディングはPS版のために書き起こされた新曲となっている。

題材ゲーム：宝魔ハンターライム with ペイントメーカー（アスミック）
収録曲：①Follow Me〜守ってあげる〜（ニューバージョン）②ロマンスよりも恋人よりも③Follow Me〜守ってあげる〜（オリジナル・カラオケ）④ロマンスよりも恋人よりも（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：かないみか（①），玉川紗己子（②）

夢さめ戦隊S-neryのラジオ・イイナVol. 2

3/20 ■NECアベニュー ■2,500円（税込）
■CD NACL-1269



ゲームに先駆けて放送中のラジオドラマCD第2弾。ボーナス・トラックとして主題歌のアルバム・バージョンも収録している。

題材ゲーム：夢さめ戦隊S-nery
収録曲：①夢さめ戦隊S-nery＃8②夢さめ戦隊S-nery＃9③夢さめ戦隊S-nery＃10④夢さめ戦隊S-nery＃11⑤夢さめ戦隊S-nery＃12⑥リーディングストーリー「イイナ」第7話⑦第8話⑧第9話「クレオールの月」⑨第10話「空から舞いおちるフェアリー・テイル」⑩第11話⑪第12話「ポケットの中で美しさに魔法をかけて」⑫第13話「Grieving things Consoling things～悲しんでいること，慰めたいこと」⑬第14話「They had leaned on each other and laughed until the tears had come」⑭第15話「よいニュースは小さな声で語られる」⑮ボーナストラック「Feel for Love～愛をさがして～」アルバムバージョン
作詞：白倉由美（⑮）
作曲：山本姫子（⑮）
編曲：安岡孝章（⑮）
ボーカル：S-nery（⑮）

3Dシューティングツクール　オリジナルサウンドトラック

3/20 ■NECアベニュー ■2,500円（税込）
■CD NACL-1277

『ツクール』シリーズでは初のオリジナルBGM集。元SST BANDの並木晃一と松前公高による，全23曲が収録されている。ゲームをやっていなくても，GMファンなら聴いてみる価値はあり。

題材ゲーム：3Dシューティングツクール（アスキー）
収録曲：①SPACE CIRCUS PartⅢ②LIKE A SEAGULLS③assemble④COSMIC RAIN⑤THRESHOLD⑥MOTHER SHIP⑦MIRROR IMAGE⑧STASHED BEAT⑨Taming The Beast⑩On The Fly⑪Welcome！⑫海への連鎖⑬静かなる破壊⑭既視戦⑮上下左右へようこそ⑯Raiders In The Sky⑰The Balance Of Power⑱Last-minit Escape⑲jingle 1⑳jingle 2 ㉑jingle 3 ㉒jingle 4 ㉓「スペシャルプレゼント・ギターツクール」
作曲：並木晃一，松前公高，伊藤ヨシユキ，Eva Delvis，畑　亜貴

マジカルドロップⅢ

3/21 ■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCBX-00002

新曲十前作のリアレンジ・バージョンからなる『マジドロⅢ』のオリジナル・サウンドとキャラクター・ボイスを完全収録。WindowsとMacintoshで楽しめるCDエクストラ・パート「ゲーマデリックお楽しみ袋」も入っている。

題材ゲーム：マジカルドロップⅢ（データイースト）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①OPENING②はじまるよver.2③EXPLANATION vol.2④SELECT⑤ある日の出来事⑥いたずらロックンロールver.2⑦LOVE♥マーチ⑧勇気を出してver.2⑨ミステリアスなアタシ⑩スターの休日ver.2⑪英雄伝説ver.2⑫フールの夢ver.2⑬死闘⑭最強への道⑮KI・MA・GU・RE⑯SHADOW⑰振り向かないで⑱LONELY BATTLE ver.2⑲どんな時も⑳風の中で ㉑サンのお昼寝 ㉒空想旅行ver.2 ㉓私は最高！ver.2 ㉔プリティーハンター ㉕WILD BEAST ver.2 ㉖女神のささやきver.2 ㉗世界征服 ㉘タワー出現！ ㉙DANGEROUS ZONE ㉚フォーチュン登場！ ㉛FINAL BATTLE ㉜ENDING ㉝ここはユートピア ㉞HURRY UP！ ㉟すすめ！ ㊱FIGHT！ ㊲STEP.1 ㊳STEP.2 ㊴STEP.3 ㊵STEP.4 ㊶CHALLENGER ver.2 ㊷ENDLESS WORKER ver.2 ㊸勝った！ver.2 ㊹負けちゃったver.2 ㊺JUST A MOMENT ver.2 ㊻CONTINUE ㊼今日の運勢 ㊽ゲームオーバー〈ボイス&S.E.コレクション〉㊾デビル ㊿ラバーズ 51ジャスティス 52エンペラー 53スター 54チャリオット 55フール 56デス 57ハーミット 58ムーン 59ハングドマン 60ジャッジメント 61マジシャン 62テンペランス 63ハイエロファント 64サン 65ハイプリエステス 66エンプレス 67ストレングス娘 68ストレングス父 69ワールド 70ブラックピエロ 71タワー 72フォーチュン 73その他 74S.E.コレクション
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

真説サムライスピリッツ武士道烈伝～オリジナルサウンドトラックス～

3/21 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00252（2枚組）

「天草編」「ミヅキ編」あわせて80曲以上のオリジナル・サウンドと，音声により展開するゲーム内ドラマを完全収録。エンディング曲は，フル・オーケストラ十オペラ歌手という壮大なもの。

題材ゲーム：真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SNK）
収録曲：●ディスク1……〈邪天降臨之章〉①語りべ②運命（さだめ）③お寺④陽だまり⑤侍溜り⑥枯れ葉⑦狂態組曲第1番⑧月の花⑨黒鮪⑩獣女1⑪城下町⑫社⑬隠界の城⑭狂女⑮快楽⑯波の詩（うた）⑰果実⑱祈りの島⑲獣女2⑳緊迫1 ㉑実り ㉒遭遇武闘 ㉓剣舞1 ㉔剣績1 ㉕剣績2 ㉖大聖堂組曲第1番 ㉗大聖堂組曲第2番 ㉘大聖堂組曲第3番 ㉙大聖堂組曲第4番 ㉚大聖堂組曲第5番 ㉛狂態組曲第2番 ㉜狂態組曲第3番 ㉝白夜 ㉞緊迫2 ㉟放浪 ㊱天空へ（ウィーン・バージョン） ㊲期待 ㊳サムライな彼 ㊴Drama1／覇王丸・お静 ㊵Drama2／ナコルル・リムルル ㊶Drama3／疾風の鈴音 ㊷Drama4／服部半蔵・王虎 ㊸Drama5／花諷院和狆・花諷院骸羅 ㊹Drama6／首斬り破沙羅 ㊺Drama7／ズィーガー・ルー・ビクトリア ㊻Drama8／時姫 ㊼Drama9／神像 ㊽Battle Voice1／覇王丸 ㊾Battle Voice2／ガルフォード ㊿Battle Voice3／橘　右京 51Battle Voice4／ナコルル 52Battle Voice5／牙神幻十郎 53Battle Voice6／チャムチャム 54Battle Voice7／疾風の鈴音 55Battle Voice8／リムルル 56Battle Voice9／シャルロット 57Battle Voice10／千両狂死郎 58Battle Voice11／柳生十兵衛 59Battle Voice12／服部半蔵 60Battle Voice13／花諷院和狆 61Battle Voice14／花諷院骸羅 62Battle Voice15／首斬り破沙羅 63Battle Voice16／ナインハルト・ズィーガー 64Battle Voice17／アースクェイク 65Battle Voice18／王虎●ディスク2……〈妖花慟哭之章〉①使り②古代神具③栄京④道場⑤根性⑥剣舞2⑦牢門⑧王虎⑨出立⑩花の都⑪元祖　舶来女⑫腹黒⑬勇士⑭王宮⑮流奏会（りゅうそうえ）⑯愁歌⑰頓珍漢昆金⑱南の国⑲逆鱗⑳騎士 ㉑騎士の決意 ㉒魔経 ㉓荒野 ㉔荒野の酒場 ㉕再会 ㉖絡繰屋 ㉗超魔獣 ㉘陰陽師・花流 ㉙陰陽師・鬼流 ㉚神都 ㉛大宮 ㉜巫女 ㉝宴願う ㉞大邪神 ㉟記憶 ㊱激！ ㊲暗雲 ㊳闇の音 ㊴響震 ㊵阿修羅 ㊶核心 ㊷七彩 ㊸天空へ（グランドエンディング） ㊹Drama1／橘　右京・お圭 ㊺Drama2／ガルフォード ㊻Drama3／牙神幻十郎・お蝶 ㊼Drama4／チャムチャム ㊽Drama5／シャルロット・千両狂死郎 ㊾Drama6／三味線太郎 ㊿Drama7／ホーリー・千年比丘尼 51Drama8／アースクェイク 52Drama9／妖貴妃・フランケ総統・阿吽剛
初回特典：ピクチャーCD

ベスト・ボーカル・コレクション

3/21 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00254

新録の『プリメ』シリーズ・メインテーマ・メドレーなどもくわわった，「ファンタスティック・キャラクター・シリーズ」のベスト・ボーカル集。

収録曲：①プリンセスメーカー（main theme medley）（『プリンセスメーカー』シリーズ）②水中飛行（エターナルメロディ）③Loving You（アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥）④My Generation（アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥）⑤Down Town Boy（はいぱぁセキュリティーズS）⑥FIST　夢を追いかけて…（FIST）⑦この空はどこにつづくの？（クロスロマンス）⑧願い（FIST）⑨Memories（クロスロマンス）⑩Sweet Little Sweet（はいぱぁセキュリティーズS）⑪GLOW OF LOVE（PS-Game Edit）（エターナルメロディ）⑫夢みる力（エターナルメロディ）
ボーカル：畑　亜貴，笠原弘子，かないみかほか

リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい

3/21 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00253

オープニング・テーマのフル・コーラス版をはじめ，CD化にあたってのリニューアル曲をふくむオリジナル・サウンド，キャラクターからのメッセージなどを収録。

題材ゲーム：リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい（リバーヒルソフト）
収録曲：①opening：Anything gone②主人公のテーマ③榊泰蔵のテーマ④佐藤昂介のテーマ⑤message：高宮祥子⑥高宮祥子のテーマ⑦message：久志原美紀⑧めぐり逢い⑨Three Seasons⑩message：矢茂かすみ⑪矢茂哲哉のテーマ⑫message：結城　蘭⑬結城　蘭のテーマ⑭message：佐倉朋美⑮佐倉朋美のテーマ⑯あの娘とデート⑰Hurry up！⑱なおさんのテーマ⑲True Love⑳Groove Night ㉑雪のクリスマス ㉒告白ーconfessionー ㉓Anything gone ㉔ending：Forever with you
ボーカル：マニーシャ（㉔）
声の出演：岩男潤子（①ボーカル），山崎和佳奈，高山みなみほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

ストリーファイターEX　ドラマCD

3/21 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00256

「ゲムドラナイト」で2月に放送された『ストEX』のオリジナル・ドラマ。『ストリートファイター』シリーズで，はじめてケンを主人公にした物語が語られる。

題材ゲーム：ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）
収録曲：〈STORY1〉①ラウンド1「錆びた拳」②ラウンド2「修羅の血筋」③ラウンド3「修行場の怪人」④ファイナルラウンド「虚しさとの決闘」〈STORY2〉⑤ラウンド2「リベンジャー・フロム・ヘル」⑥ラウンド3「美しき乱入者」⑦ファイナルラウンド「格闘家としての輝き」⑧おまけ（ラジオ予告ガイダンスその1,その2,その3）
声の出演：岩永哲哉，石塚　堅，川村万梨阿ほか

マクロス デジタルミッションVF-X　オリジナル・サウンドトラック

3/21 ■ビクターエンタテインメント ■3,000円（税込）
■CD VICL-789

ゲーム・サウンドや，劇中のアイドル・グループ「MILKY DOLLS」が歌うボーカル曲など，23曲を収録したサウンド・トラック。

題材ゲーム：マクロス デジタルミッションVF-X（バンダイビジュアル）
収録曲：①TRY AGAIN②作戦会議③MISSION START④ドッグ・ファイター⑤大気圏突入⑥FIRST BATTLE⑦MISSION FAILED⑧市街戦⑨リアトリス救出⑩エリュシオン軌道上⑪INVISIBLE FIGHT⑫モーリィ救出⑬母艦バルハラ救出⑭敵基地潜入⑮フリージア救出⑯敵要塞司令室⑰敵工場地帯⑱ビオレッタ救出⑲LAST OPERATION⑳最終決戦 ㉑アオイ救出 ㉒Only You ㉓虹のパレット
作詞：K.INOJO／福山恭子（①），飯島真理（㉒），山口　宏（㉓）
作曲：大谷　幸，福山芳樹（①），羽田健太郎（④），飯島真理（㉒），山川恵津子（㉓）
編曲：田中裕千（①），菊池幸範（④），清水信之（㉒），山川恵津子（㉓）
ボーカル：Fire Bomber（①），MILKY DOLLS（㉒㉓）

プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精

3/21 ■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00236

'96年11月から今年の1月にかけて，ラジオ番組「VA探偵局ラジメージュ」にて放送されたオリジナル・ドラマに，CDのみの特別編をプラス。娘が18歳になるまでの数々の経験や出会いを，ゲームに忠実に描く。

題材ゲーム：プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精（ソニー・コンピュータエンタテインメント／ガイナックス）
収録曲：①プロローグ「人間になりたい」②第1話「10歳のお手伝い」③第2話「10歳の学校」④第3話「11歳の習い事」⑤第4話「12歳の働き者」⑥第5話「13歳の訪問販売」⑦第6話「14歳の恋文」⑧第7話「16歳の出会い」⑨第8話「17歳のメイド探偵」⑩第9話「18歳の親友」⑪第10話「18歳のそして…」⑫エピローグ「少女はみんなプリンセス」
声の出演：野上ゆかな，椎名へきる，川村万梨阿ほか

オリジナルサウンドトラック　クイーンズロード-外伝-〜オラシオンは燃えているか！〜

3/21 ■バンダイ・ミュージックエンタテインメント ■3,000円（税込）
■CD APCM-5097

2月に登場した『クイーンズロード』のドラマCD（43ページで紹介）用に書き起こされたサウンドすべてを，オーケストラ・アレンジにて収録している。

題材ゲーム：クイーンズロード（エンジェル）
収録曲：①QUEENS ROADー序曲ー②LEGEND OF BRIZZARD〜夢に吹く風〜③現れた男④街人の噂⑤すべての始まり⑥運命の出会い⑦QUEENS ROADの由来⑧泣かないで！サジンスキー⑨姫の貧血？⑩迫り来る漆黒の旅団⑪ラフィーネよ，これが貧血を治すクスリだ！⑫ただ者ではないローゼン・カリバー⑬ヒルバックに何が起こった！⑭噂の真相⑮凍結人間サジンスキー⑯パティス，お前は⑰パティスのもくろみは誰がために⑱ラフィーネ怒る！⑲とっておきの宝⑳ローゼンの説得 ㉑大司教に危機迫る ㉒我ら民にお指図を！ ㉓ラフィーネ，苦汁の決断 ㉔哀しきパティス ㉕瞳の中のオアシス
作詞：真々花子（②㉕）
作曲：由比正雪，湯川　徹
編曲：湯川　徹

グラムス・レディオナイト「ありす インサイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 3

3/25 ■WEAジャパン ■3,000円（税込）
■CD WPC6-8250

最大の危機を描く「Witch Dreamed It？」編ほか，「ありすのお泊まり会」などが収録された，シリーズ最終巻。

題材ゲーム：ありす イン サイバーランド（グラムス）
収録曲：①ありすのダイブイン!②第9夜「謎のサイバーノベル」③第10夜「眩暈（めまい）」④第11夜「夢を見たのは…」⑤おまけ「ありすのお泊まり会」⑥君に会えて良かった⑦とっておきのHeart beat time（渋谷編）
声の出演：浅田葉子（⑦ボーカル），宮村優子，荒木香恵（⑥ボーカル）ほか
初回特典：描き下ろしイラストボックス，オリジナル・シナリオ・ブックレット

月刊ときめきメモリアル '97春の増刊号

3/26 ■キングレコード ■3,500円（税込）
■CD KICA-7756〜7（2枚組）

ラジオトーク，ソング，企画コーナーなどを，いつもの2倍以上のボリュームで贈る増刊号第1弾。なつかしの「きらめき高校投書箱」も復活している。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①もっと！ときめきラジオトーク春号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「ボーイ・ミーツ・レディ」前編③もっと！ときめきラジオトーク春号（中編）④CDドラマ・ときめきメモリアル「ボーイ・ミーツ・レディ」後編⑤もっと！ときめきラジオトーク春号（後編）⑥サイレント映画の街⑦You can say！⑧愛につかまらないで⑨only you●ディスク2……①バスルームトーク〜鏡　魅羅編〜②ゆかり＆夕子の「脱力まんざい」③麗＆友子の「ここにお座り！」④伊集院レイの「このボクに勝てるかな？」⑤きらめき高校投書箱⑥如月未緒の「物想い図書館」⑦美樹原愛の「動物伝言板」⑧片桐彩子の「イングリッシュ英語」⑨虹野沙希の「あなたのランチボックス」⑩きらめき高校男子更衣室⑪実況スペシャルサンクス
声の出演：上田祐司（ディスク1⑥ボーカル），川口雅代（ディスク1⑦ボーカル），鉄炮塚葉子（ディスク1⑧ボーカル）ほか

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol.10

3/26 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7740

ラジアン星人vsライトたちのバトルがくりひろげられるドラマのほか，特典シングルではアドリブ・ミニドラマが楽しめる。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第10話「光が降りた森」〉①Part1「闇に立つ者」②Part2「森に消える…」③Part3「震える目」④Part4「森は燃えて」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥あなたのそばに「合い言葉はBee！」⑦ハッピーどんぶり島句 其の拾●初回特典スペシャルシングル……①はかせ～ずの休暇②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト：山崎和佳奈）
声の出演：椎名へきる，緒方恵美，西原久美子ほか
初回特典：スペシャルCDシングル

MIDIピアノ　ソーサリアンフォーエバー

3/26 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1196

MIDI音源による『ソーサリアン』のピアノ・アレンジ集。50曲以上のサウンドから，10曲がセレクトされている。

題材ゲーム：ソーサリアン（日本ファルコム）
収録曲：①オープニング②町「ペンタウァＩ」③トラベラーズ・イン④平和な森⑤塔⑥コンバット・シーン⑦村⑧エンディングⅡ⑨地底⑩エンディングⅠ
作曲：Sound Team jdk
編曲：岸本友彦

バーチャファイター 3 On The Vocal

3/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,000円（税込）
■CD TYCY-5545

「ダンシング・シャドウ」以来の，AM2研によるボーカル・アレンジ集が登場。ボーカルは光吉猛修。

題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録曲：①陽炎②蜃気楼の彼方③ZERO④Alone⑤Brave It Out⑥The Wall⑦Wild Blood⑧Mysterious⑨君がいない夜⑩My Lover
ボーカル：光吉猛修

ファイターズメガミックス　サウンドトラックス

3/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,600円（税込）
■CD TYCY-5550～1

『メガミックス』の新曲にくわえ，『バーチャ2』&『バイパーズ』サウンド，『レンタヒーロー』の主題歌などを収録。

題材ゲーム：ファイターズメガミックス（セガ）
収録曲：●ディスク1……〈ファイターズメガミックス〉①Fighters Megamix②Welcome To Festival③Name Entry（Last Wave）④Ranking（City202）⑤Continue⑥Win⑦Virtua Fighter1 Game Over⑧Virtua Fighter3 Game Over⑨Ending A "Light" ⑩Ending B "Virtua Fighter Ending Ver. II" ⑪Ending C "Hard Vipers" ⑫Ending D "Girls" ⑬Ending E "Muscle Power" ⑭Ending F "Young Guys" ⑮Ending G "Hate" ⑯Ending H "Last" ⑰Ending I "With Mother"〈ファイティングバイパーズ（Short Version）〉⑱Bahn ⑲Grace⑳Honey ㉑Jane ㉒Marler ㉓Picky ㉔Raxel ㉕Tokio ㉖Sanman ㉗Game Over〈レンタヒーロー〉㉘君は人のためにレンタヒーローになれるか ㉙君は人のためにレンタヒーローになれるか（カラオケ）●ディスク2……〈バーチャファイター2〉①拳的鉄人②BLACK CAT MOON③神仙舜帝④スターフロム香港⑤YOUNG KNIGHT⑥七つの海のフィッシャーマン⑦葉隠秘伝～非情の掟～⑧ESCAPE⑨樵達の挽歌⑩Ride The Tiger⑪闇からの使者～デュラル～⑫CHICAGO
作詞：蟻川とんぼ（ディスク1㉘）
作・編曲：光吉猛修，Hiro，Devid Leytze，橋本明子，SEGA SOUND TEAM

三國無双　オリジナルサウンドトラック

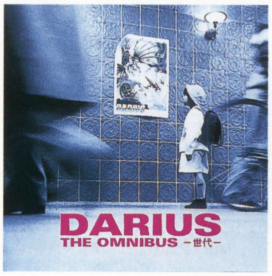
3/26 ■光栄 ■2,136円
■CD KECH-1111

『三國無双』のゲームBGM&キャラクター・ボイスを収録。光栄サウンドとしては異色のスピーディな楽曲がそろっている。

題材ゲーム：三國無双（光栄）
収録曲：①オープニング②序章③趙雲～激闘編④関羽～激闘編⑤張飛～激闘編⑥夏侯惇～激闘編⑦典韋～激闘編⑧許褚～激闘編⑨周瑜～激闘編⑩陸遜～激闘編⑪太史慈～激闘編⑫貂蝉～激闘編⑬諸葛亮～激闘編⑭曹操～激闘編⑮呂布～激闘編⑯勝鬨⑰趙雲～勝利編⑱関羽～勝利編⑲張飛～勝利編⑳夏侯惇～勝利編㉑典韋～勝利編㉒許褚～勝利編㉓周瑜～勝利編㉔陸遜～勝利編㉕太史慈～勝利編㉖貂蝉～勝利編㉗諸葛亮～勝利編㉘曹操～勝利編㉙呂布～勝利編㉚音声集㉛効果音集

ダライアス THE OMNIBUS－世代－

3/28 ■ZUNTATAレコード ■2,500円（税込）
■CD ZTTL-0008



なつかしの『ダライアス』『ダライアスⅡ』から選ばれた10曲が，ZUNTATAメンバーによるアレンジで帰ってくる。

題材ゲーム：ダライアス，ダライアスⅡ（タイトー）
収録曲：①Captain Neo（ダライアス）②Inorganic Beat（ダライアス）③THE SEA（ダライアス）④Cynthia（ダライアスⅡ）⑤CHAOS（ダライアス）⑥OLGA BREEZE（ダライアスⅡ）⑦COSMIC AIR WAY（ダライアス）⑧Muse Valley（ダライアスⅡ）⑨Boss 7（ダライアス）⑩譲愛自由 Free the Love（ダライアスⅡ）

パズルボブルばらえてぃ～

3/28 ■ZUNTATAレコード ■2,500円（税込）
■CD ZTTL-0009

『パズルボブル』シリーズの50曲以上のサウンドを，S.E.やキャラクター・ボイスとともに完全収録。

題材ゲーム：『パズルボブル』シリーズ（タイトー）
収録曲：〈パズルボブル〉①タイトルデモ②パオパオ島へ行こう！③4月の森④クリア⑤コンティニュー⑥エンディング⑦ゲームオーバー〈パズルボブル2／2X〉⑧タイトルデモ⑨うぇるかむ・まいらぶり～⑩おっぺけぺのぺ～⑪すてっぷ・すきっぷ・ご～ご～！⑫ラウンドクリア⑬パオパオ島へ行こう！－なかやまMIX－⑭4月の森－なかやまMIX－⑮コンティニュー⑯ばいばいごっくん⑰すぷりんぐ⑱さま～⑲お～たむ⑳くりすまっす。㉑あ！はっぴぃにゅういや～ ㉒とらべら～ず・どり～む ㉓Qi-Qi ㉔ぱらだいす・ちゃ・ちゃ・ちゃ！ ㉕ぶるぶる・ないとめあ ㉖オールラウンドクリア ㉗君と行こう夢の世界へ ㉘ゲームオーバー〈パズルボブル3〉㉙タイトルデモ～インサートコイン ㉚ポジティヴキックワルツ ㉛正直者，空を飛ぶ ㉜夢のスリッパ ㉝ステージクリアー！ ㉞パオパオ島へ行こう！－URI MIX－ ㉟ブラストマン登場！ ㊱4月の森－URI MIX－ ㊲カロリーマスター ㊳リサイクルチョップ ㊴ゲームオーバー ㊵コンティニュー ㊶放熱ダンスーママといっしょにー ㊷オールラウンドクリアー ㊸夢のスリッパーリプライズー〈パズルボブル（Mediaboxば～じょん）〉㊹タイトルデモ ㊺メニュー ㊻パオパオ島へ行こう！ ㊼クリア ㊽マップ ㊾オレンジの少女 ㊿コンティニュー 51エンディング 52ゲームオーバー〈パズルボブル・アレンジバージョン〉53PUZZLE BOBBLE～下今泉Rolling Thunder Special～〈パズルボブルサウンドショック（サウンドエフェクトライブラリー）〉54パズルボブル（効果音） 55パズルボブル（ボイス） 56パズルボブル2（効果音） 57パズルボブル2（ボイス） 58パズルボブル3（効果音） 59パズルボブル3（ボイス）

前号追補タイトル

TIME CAPSULE all the singles／TMN

12/12 ■EPICソニー ■3,800円（税込）
■CD ESCB-1774～5（2枚組）

PSソフト『ガボール・スクリーン』のボーナス・トラック「Detour」も収録されている，TMNのベスト・シングル集。

題材ゲーム：ガボール・スクリーン（アンティノスレコード）
収録曲：●ディスク1……①金曜日のライオン②1974③アクシデント④DRAGON THE FESTIVAL（ZOO MIX）⑤YOUR SONG（"D" MIX）⑥Come On Let's Dance（This is the FANKS DYNA-MIX）⑦GIRL⑧All-Right All-Night（No Tears No Blood）⑨SELF CONTROL⑩Get Wild⑪KISS YOU⑫Resistance⑬BEYOND THE TIME（メビウスの宇宙を越えて）⑭SEVEN DAYS WAR⑮COME ON EVERYBODY●ディスク2……①JUST ONE VICTORY②COME ON EVERYBODY（with NILE RODGERS）③KISS YOU（KISS JAPAN）④GET WILD'89⑤DIVE INTO YOUR BODY⑥THE POINT OF LOVERS' NIGHT⑦TIME TO COUNT DOWN⑧RHYTHM RED BEAT BLACK⑨RHYTHM RED BEAT BLACK（VERSION 2.0）⑩LOVE TRAIN⑪WILD HEAVEN⑫一途な恋⑬Nights of The Knife⑭Detour

前号追補タイトル

「卒業M」ドラマCD M(オレたち)にまかせろ！Vol. 1

12/21 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-13982

TBSラジオの「ファンタジーワールド～ミッドナイト☆あすかちゃんねる」で放送された「卒業M」のドラマ3話分を収録。「ボイスチャレンジャー」のように，声優との疑似共演ができる「カラドラマ」入り。

題材ゲーム：卒業M
収録曲：①生徒会長の華麗なる野望・第1話②生徒会長の華麗なる野望・第2話③生徒会長の華麗なる野望・第3話④カラドラマ（完全版）⑤カラドラマ（アテレコ用）
声の出演：石川英郎，阪口大助，太田真一郎ほか

前号追補タイトル

LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～

1/21 ■バンダイ・ミュージックエンタテインメント ■1,000円（税込）
■CDシングル APDM-5042

PSソフト『クイーンズロード』のオープニング＆エンディング・テーマを，CDバージョンにてカップリング収録。ボーカルは，新人声優の沢田雅世。

題材ゲーム：クイーンズロード（エンジェル）
収録曲：①LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～②瞳の中のオアシス
ボーカル：沢田雅世 with B-CLUB・BAND

前号追補タイトル

E.M.U＝(イコール)／E.M.U

1/10 ■日本コロムビア ■2,000円（税込）
■CD COCC-14020

『卒業M』のために結成された緑川光，置鮎龍太郎，林　延年，石川英郎，阪口大助の5人によるユニット「E.M.U」のフル・ボーカル・アルバム。

題材ゲーム：卒業M
収録曲：①DESTINATION②ありったけの情熱③涙が覚えてる④ハミング⑤青空のように⑥＝（イコール）
作詞：直井秀樹（①），横山　武（②③⑤），青柳美奈子（④⑥）
作曲：甲斐完司（①④），樫原伴彦（②③），鶴　由雄（⑤⑥）
編曲：米光　亮
ボーカル：E.M.U

前号追補タイトル

クイーンズロード～イメージヴォーカルコレクション～

1/21 ■バンダイ・ミュージックエンタテインメント ■3,000円（税込）
■CD APCM-5096

金月真美，白鳥由里など，ゲームで5人の王女たちを演じた声優たちによる，キャラクター・イメージ・ソング集。全体的に，'70年代のサウンドを意識して作られている。

題材ゲーム：クイーンズロード（エンジェル）
収録曲：①LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～②ラズベリーの森③ROCK 'N' ROLL十字軍④PingPong⑤失われた夢を求めて～夢航海～⑥Boy Wolfに気をつけて⑦睫毛にかかる虹⑧青空が目にしみる⑨瞳の中のオアシス⑩永遠のエピローグ
ボーカル：金月真美，南　央美，郷森明希ほか

前号追補タイトル

ゼイラムゾーン　リミックス・ファイト

1/15 ■マーキュリー・ミュージック ■3,000円（税込）
■CD PHCL-5049

ゲーム・サウンドのリミックス・バージョンと，曲間に挿入されたセリフ＋S.E.で構成される「攻防」パートにより，音楽でストーリー・イメージを描きだす。

題材ゲーム：ゼイラムゾーン（バンプレスト）
収録曲：①新たなる脅威②「攻防・壱」③廃工場・壱④廃工場・弐⑤魔仁⑥「攻防・弐」⑦山城・壱⑧山城・弐⑨紋土⑩「攻防・参」⑪飛船・壱⑫飛船・弐⑬飛女⑭「攻防・四」⑮港・壱⑯港・弐⑰破怒魔⑱「攻防・五」⑲遺跡・壱⑳遺跡・弐㉑阿毘羅㉒「攻防・六」㉓廃坑・壱㉔廃坑・弐㉕「攻防・七」㉖宿命㉗最終決戦㉘安息の時
声の出演：久川　綾，井上和彦，大友龍三郎

前号追補タイトル

闘姫伝承エンジェルアイズ　ドラマ・アルバム

2/7 ■ブロッコリー ■2,800円（税込）
■CD BCR-004

キャラクター8人の波乱万丈な1日をつづるドラマと，アレンジ・サウンド＆ボーカルを収録。ゲームの開発スタッフも，制作に大きく携わっている。

題材ゲーム：闘姫伝承エンジェルアイズ（テクモ）
収録曲：①opening「闘・姫・伝・承～光の天使～」②第1話「一触即発」③第2話「二者択一」④第3話「三位一体」⑤第4話「四面楚歌」⑥第5話「五里霧中」⑦ending「Satisphee」⑧ライヤとレイカのドキドキANGELNIGHT⑨主題歌「RED＆BLUE LEGEND」
作詞：塩訓練（⑨）
作・編曲：高橋洋明（①⑦⑨）
声の出演：山崎　優，静木亜美（⑨ボーカル），七瀬里緒（⑨ボーカル）ほか

前号追補タイトル

リトルステップ　イメージアルバム

1/21 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-14018

Windows95オリジナル・ソフト『リトルステップ』のキャストが歌う，イメージ・ボーカル10曲を収録。

題材ゲーム：リトルステップ（イマジニア）
収録曲：①Fire！（New Version）②CRAZY FOR YOU③同級生④でも，あいこでしょ⑤リトル・オアシス⑥ジェネ・ライダー⑦恋のおきみやげ⑧DEしょうね。⑨FINGER SNIPER⑩Believe in Yourself（New Version）
ボーカル：岩男潤子（①⑩），梶村ひろ子（②），勝生真沙子（②）ほか

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科～Lesson. 2

2/14 ■ケイエスエス ■4,000円（税込）
■CD JSCA-59047

舞の気持ちをたしかめようとするも，彼女に逃げられるばかりの拓郎。しかも保健室の斉藤先生に誘惑されているところを舞に見られて最悪の状況に……。

題材ゲーム：同級生（エルフ）
収録曲：①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生第2回「旅立ちの空」〉②第1回「想い，とどかず」③第2回「雨，追いかけて」④最終回「心，ひとつに…」
声の出演：及川ひとみ，安藤ありさ，二又一成ほか
特典：リバーシブル・ジグソーパズル

前号追補タイトル

ザ・マスターズファイター　ドラマCD

2/21　■日本コロムビア　■2,800円（税込）
■CD　COCC-14047

オープニング・テーマをはじめ5曲のソングと,15人のキャラクターがくり広げるオリジナル・ドラマが楽しめる。

題材ゲーム：ザ・マスターズファイター（シネマサプライ）
収録曲：①一瞬は遠くまで②愛しか知らない③コペルニクス'97④ESSENCE⑤真夜中のプロフィール⑥ドラマ⑦WALK ON
声の出演：小池亜希子（①ボーカル）,中西美保（②ボーカル）,宮川美保（③ボーカル）ほか

前号追補タイトル

オリジナル・ドラマシアター　クイーンズロードー外伝ー～オラシオンは燃えているか！

2/21　■バンダイ・ミュージックエンタテインメント　■3,800円（税込）
■CD　APCM-9008（2枚組）

ゲームのメイン・キャラクターはそのままに，13話からなるアナザー・ストーリーが展開する。オープニング&エンディング曲のゲーム・バージョンなども収録。

題材ゲーム：クイーンズロード（エンジェル）
収録曲：●ディスク1……①LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～（ゲーム・ヴァージョン）②第1話ー現れた男ー③第2話ーこりゃむりだろうー④第3話ー泣かないでー⑤第4話ー血の洗礼ー⑥第5話ー裁定ー⑦第6話ー凍結人間ー⑧第7話ーやる時はやるわー⑨第8話ー想いー●ディスク2……①第9話ー怒涛の探索ー②第10話ーラフィーネ絶叫ー③第11話ー大聖堂の悪夢ー④第12話ーオラシオンは燃えているか！ー⑤第13話ーささやかな第一歩ー⑥キャストクレジット⑦瞳の中のオアシス（ゲーム・ヴァージョン）⑧おしゃべりトラック⑨QUEENS ROADラジオスポット（40秒TYPE）⑩QUEENS ROADラジオスポット（20秒TYPE）
ボーカル：沢田雅世（ディスク1①，ディスク2⑦）
声の出演：佐々木庸子，白鳥由里，関　俊彦ほか

前号追補タイトル

蝶／清水あゆみ

2/26　■東芝EMI　■1,000円（税込）
■CDシングル　TODT-3922

PS&SSで5月2日に発売予定の『ジ　アンソルブド』のテーマ曲を収録した，清水あゆみの3rdシングル。テレビ朝日「深夜水族館」のエンディング・テーマとしてもオンエアされている。

題材ゲーム：ジ　アンソルブド（ヴァージンインタラクティブ）
収録曲：①蝶②LET'S GO TO PARADE③蝶ーInstrumentalー④LET'S GO TO PARADEーInstrumentalー
作詞：Ami
作曲：宮内和之
編曲：宮内和之，野崎貴郎

前号追補タイトル

だいな♥あいらん音径（さうんどとらっく）

2/26　■ポリグラム　■2,800円（税込）
■CD　POCX-1065

ゲーム中のボーカル曲（奇数トラック）とキャラクターのセリフパート（偶数トラック）で，竹本　泉ワールドのほのぼの感を再現してくれる。おまけCM4本も収録。

題材ゲーム：だいな♥あいらん（ゲームアーツ）
収録曲：①だいな♥あいらん②まずは自己紹介！③オ・ハ・ヨ・ウ！④彼が水島理論クンです。⑤水島の歌⑥歌ってみようかな…⑦えみりの歌⑧次はわたしの出番ね！⑨あんじぇの歌⑩歌う恐竜使いになりたいの⑪歌う恐竜とデュエット⑫将来？決まってんじゃない！⑬だいなDEロック（あんじぇVersion）⑭あやや～，練習しなくちゃ⑮ゾンビでダンス⑯えみりのために，特訓よ！⑰無敵のヒロイン⑱あがっちゃう，どうしよう…⑲えみりの子守歌⑳なんとか合格！㉑おおきい　おおきい〈ボーナス・トラック〉㉒おまけCM集（①恐竜使いってな～んだ編②あんじぇのコントラバス編③リンボーダンス編④恐竜が歩いた編）
作詞：竹本　泉（①㉑），月島とおる（③⑬⑮⑰⑲）
作・編曲：大熊謙一
声の出演・ボーカル：大谷育江，松下美由紀，石田　彰

前号追補タイトル

DOKI DOKIプリティリーグ　ラジオ延長戦〈特訓篇〉

2/26　■パイオニアLDC　■2,500円（税込）
■CD　PICA-1128

復活したラジオドラマのCD化第１弾。６編＋αのドラマと,新しくなったオープニング&エンディング曲を収録。

題材ゲーム：DOKI DOKI プリティリーグ（エクシングエンタテイメント）
収録曲：①笑顔のままで（first half version）〈連続ラジオドラマ・DOKI DOKIプリティリーグ延長戦〉②第１話「恐怖の打率10割バッター!?」③第２話「サンプリングピッチャーを打ち崩せ！」④第3話「疾走!!激走!!大暴走!?」⑤第４話「色気を磨け！須永のウッフ～ン大作戦！」⑥第５話「Ｇに耐える乙女達」⑦第６話「河合の特訓指令!!卓球魔球を打ち崩せ!?」⑧CDスペシャル「宇宙のプレイボール」⑨虹を渡ろう（first half version）
作詞：室生あゆみ（①）,高山昌子（⑨）　**作詞：**池　毅（①）,小川尚子（⑨）　**作曲：**奥山　勝（①）,二宮直樹（⑨）　**ボーカル：**秋山久美（①⑨）　**声の出演：**國府田マリ子,白鳥由里,小森まなみほか

前号追補タイトル

ゼロヨンチャンプDooZy-J　GM-PROGRESS-11

2/26　■メディアリング　■2,500円（税込）
■CD　MGCD-1024

シリーズおなじみの3Dアレンジ・バージョンと，オリジナル・サウンド全曲を収録した，GM-PROGRESSシリーズ第11弾。

題材ゲーム：ゼロヨンチャンプDoozy-J（メディアリング）
収録曲：〈3Dアレンジヴァージョン〉①OPENING②RESORT③CAR SETTING④ZERO4 RACE〈オリジナル音楽〉⑤NATSUKI⑥VERGE⑦WENDY⑧RALLY⑨KUHLER⑩PONY⑪RAFIR⑫EREMMY⑬RIVALS⑭CHOICE⑮HOTEL⑯RESORT⑰CITY⑱COUNTRY⑲CONTINENT⑳VICTORY㉑DEFEAT㉒ROMANCE㉓FALL DOWN㉔CAR DEALER㉕SHOP A㉖SHOP B㉗TUNNING㉘GREAT FISHING㉙CASINO PALACE㉚QUIZ AMERICA GOGO！㉛THE STORE HOUSE㉜THE HORCE RACING㉝THE CAR RACING㉞SOUND NOVEL 1㉟SOUND NOVEL 2㊱SOUND NOVEL 3㊲R.P.G. OF INDIA㊳R.P.G. IN SKYSCRAPER㊴R.P.G.OF GHOST㊵BATTLE OF R.P.G.㊶LAST BATTLE OF R.P.G.㊷CAR SETTING㊸ZERO4 RACE 1㊹ZERO4 RACE 2㊺ZERO4 RACE 3㊻EASTER㊼INDEPENDENCE DAY㊽HALLOWEEN㊾X'MAS㊿BAD ENDING (51)ENDING (52)HAPPY ENDING

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科～Lesson. 3

2/28　■ケイエスエス　■4,000円（税込）
■CD　JSCA-59048

芹沢よしこをヒロインにした，シリーズ第3巻。これまでの「同級生」とは少し異なる，大人の女性の魅力で迫る。

題材ゲーム：同級生（エルフ）
収録曲：〈ラジオドラマ同級生・第3話「恋人たちの迷路」〉①第1回「夢からさめない」②第2回「交差する想い」③最終回「迷い道ぬけたら」④同級生♥恋愛専科CD Special
声の出演：成田　剣，麻見順子，高田由美ほか
特典：リバーシブル・ジグソーパズル

前号追補タイトル　インディーズ

オール・アバウト・サイトロン1996～1997 スペシャルサンプラーCD

3/21　■ポニーキャニオン　■非売品（キャンペーン・プレゼント用）
■CD

３月21日からのサイトロン・フェアーにて,関連商品を3,000円以上買った人にその場でプレゼントされる。

収録曲：〈オリジナルサウンドトラックス〉①MOJO（ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝）②STEEL TIGERII（究極タイガーII）③鋼鉄ブリキンガーのテーマ（超鉄ブリキンガー）④空の舞（戦国ブレード）⑤朽ち果てる夢に光を（ニンジャマスターズ）⑥MAGICAL DROP SHUFFLE（マジカルドロップ2）⑦その名は御鎚雷弥（闘姫伝承）⑧ESAKA？（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96）⑨ゆけゆけポリタンクZ（わくわく7）⑩孤高の拳士（デッドオアアライブ）⑪作戦開始（プリクラ大作戦）⑫自然の宴―其の弐―（サムライスピリッツ天草降臨）⑬建設中高層ビル150階（風雲スーパータッグバトル）⑭東京ステージ（ソニックウイングスリミテッド）⑮まいまいきゅーん（リアルバウト餓狼伝説スペシャル）⑯Love Me（ティンクルスタースプライツ）⑰夜桜満開（ストリートファイターEX）⑱いたずらロックンロールver.2（マジカルドロップIII）⑲陽だまり（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）〈アレンジサウンドトラックス〉⑳Get High（ART OF FIGHTING龍虎の拳アレンジサウンドトラックス）㉑HEAVY BABY'S（ネオジオギャルズボーカルコレクション）㉒サイコソルジャー“K.O.F Version”（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96シンフォニックサウンドトラックス）㉓夕陽と月（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96アレンジサウンドトラックス）㉔AMUSEMENTIVE CRIME（escape goat）㉕GUITERISE（K.O.Fダンストラックス）㉖焔（サムライスピリッツ天草降臨アレンジサウンドトラックス）㉗CMそば処「八神庵（やがみあん）」（ネオジオDJステーション）㉘Blue Mary's Blues（リアルバウト餓狼伝説スペシャルアレンジサウンドトラックス）㉙Rising Dragoon（ストリートファイターEXアレンジサウンドトラックス）〈ファンタスティックキャラクターシリーズ〉㉚ゆめみる妖精（プリンセスメーカー～ゆめみる妖精）㉛FIST 夢を追いかけて…（フィスト）㉜夢見る力（エターナルメロディ）㉝Loving You(アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥）㉞Down Town Boy(はいぱあセキュリティーズS）㉟この空はどこにつづくの？（クロスロマンス）㊱anything gone（リフレイン　ラブ～あなたに逢いたい）〈ORIENTAL MAGNETIC YELLOW〉㊲TECHNO POLISH（ORIENTAL MAGNETIC YELLOW）㊳1,000 KNIGHTS（SONIC SKATE SURVEYOR）㊴RICE AGE（養殖）〈シングル〉㊵Open Sesame～時空旅行～（ゲムドラナイト・オープニングテーマ）

前号追補タイトル　インディーズ

ファルコム・ミュージックサンプラー'97

12/20　■日本ファルコム　■非売品（Win95版『ロードモナーク・オリジナル』に同梱）
■CD

昨年キングレコードから発売されたアルバムよりサウンド＆ドラマをピックアップ。ファルコムの新作パソコン・ソフトに同梱。

収録曲：①MIDIデータ（Windows95／Macintosh用）②もし生まれ変われるとしてもこの国に生まれたい（ファルコムスペシャルBOX'97「Midori Kawana sings Ys」より）③第3話・決着（ファルコムスペシャルBOX'97「CDドラマ・英雄伝説ⅢVSブランディッシュ＋VT」より）④邂逅ーovertureー（ファルコムスペシャルBOX'97「ミュージックフロムブランディッシュVT MIDIバージョン」より）⑤デュルゼルの手紙 from 英雄伝説Ⅲ（英雄伝説ピアノコレクションより）⑥Teach Your Seasons（CDドラマ・英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～第2章より）⑦第1話「失われた幼い日々」（CDドラマ・英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～第1章より）⑧朱紅い雫（英雄伝説Ⅳエレクトリックオーケストラより）⑨製鉄の町～ギア～（英雄伝説Ⅳ MIDIスペシャルより）⑩First Dream「幻惑のラビリンス」（CDドラマ・ぽっぷるメイル ザ・ネクストジェネレーションより）⑪クラーケン（ソーサリアンフォーエバーⅠより）⑫エンディングⅠ（ソーサリアンフォーエバーⅡより）⑬TO MAKE THE END OF BATTLE from イースⅡ（SC-88MIDIコレクションより）⑭封印の地（朱紅い雫MIDIコレクションより）⑮水域ーthe abyssー from ブランディッシュVT（ブランディッシュMIDIコレクションより）⑯白き魔女ー軌跡ー from 英雄伝説Ⅲ（白き魔女MIDIコレクションより）

前号追補タイトル　インディーズ

ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol. 3

2/14　■コナミ　■非売品（プライズマシン用景品）
■CDシングル

ゲーム中では語られない女の子たちの想いなどがつづられた日記を，それぞれが朗読する「ディスクコレクション」第3弾。「スペシャル」では6人からのバレンタイン・メッセージを収録。

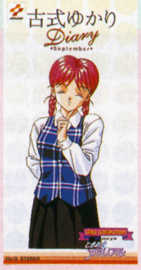
SPECIAL VOL.3

Valentine Message ～Tokimeki～

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）

藤崎詩織 Diary ～April～

如月未緒 Diary ～February～



古式ゆかり Diary ～September～

清川　望 Diary ～July～

朝日奈夕子 Diary ～August～

美樹原愛 Diary ～November～

VIDEO&LD

宝魔ハンターライムVol. 3「妖怪ちゅーしゃきんぐ　恨みの注射針！」

3/7　■アスミック　■5,800円（税込）
■VHS　A58H-800　■LD　AL58-000

痛さで人間に嫌われつづけた注射器の恨みの念が，魔宝玉の力で妖怪化。その調査のため，ライムは看護婦に変身し，問題の病院に潜入するが……。1～3巻の購入者すべてに，アニメで使用された生セル画が当たるプレゼントつき。

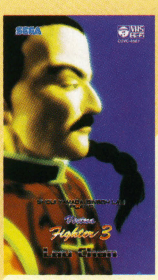
（カラー―30分）
題材ゲーム：宝魔ハンターライム（アスミック）
声の出演：玉川紗己子，山口勝平，南　央美ほか
特典：着せかえライムセット，応募券“トキメキのライムクーポン”

バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.10／11／12／13

3/20　■日本コロムビア　■各2,800円（税込）
■VHS

基本事項から応用まで，『バーチャ3』を極めたい人のための攻略ビデオ第4弾。なお全13巻をすべて購入すると,特製オリジナル・テレフォンカード（2枚セット）がもらえる。

（各カラー―30分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容（各巻共通項目）：①オープニング②システム③フローチャート④コンボ
特典：特製コマンド表



VOL.10
「LAU
ラウ・チェン」
COVC-4887

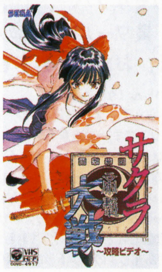
VOL.11
「LION
リオン・ラファール」
COVC-4888

VOL.12
「TAKA-ARASHI
鷹嵐」
COVC-4889

VOL.13
「DURAL
デュラル」
COVC-4890

セガ・オフィシャルビデオライブラリーVOL.8「サクラ大戦」攻略ビデオ

3/20　■日本コロムビア　■3,800円
■VHS　COVC-4917



キャラクターやゲームの攻略法を,さくらこと横山智佐のナビゲーションで紹介する。巻末には,彼女と広井王子のインタビュー形式による対談が。

（カラー―45分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録内容：①オープニング②横山智佐登場③キャラクター紹介④ゲーム概要⑤アドベンチャーパート＆ストーリー紹介⑥隠し要素紹介⑦インタビュー対談（横山智佐＆広井王子）

ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES VOL. 1

3/21 ■アミューズビデオ ■6,600円
■VHS ASVX-1052 ■LD ASLY-1056

ゲーム，キャラクターともに多くのファンを持つ『ヴァンパイア ハンター』のオリジナル・アニメ。魔界の覇権をめぐる争い，それに巻き込まれていく人間界。そしてダークストーカーたちを追う「ダークハンター」ドノヴァンの宿命の闘いを描く。

（カラー40分）
題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
声の出演：大塚明夫，石塚運昇，佐久間レイほか
初回予約特典：村瀬修功描き下ろしイラストピンナップ

前号追補タイトル

ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996

1/30 ■新声社 ■2,980円（税込）
■VHS GV-32

'96年を代表するアーケード・ゲームの数々を，声優によるナレーションをまじえて紹介する。過去にゲーメスト大賞を受賞した，9本の名作の映像も収録。

（カラー60分）
声の出演：松本梨香，関　智一，飯塚雅弓

前号追補タイトル

サムライスピリッツ天草降臨

2/5 ■新声社 ■4,800円
■VHS GV-33

豪快かつ実用的な連続技や戦法を，100分にわたって紹介する攻略ビデオ。「即死連続技」のコーナーでは，置鮎龍太郎の解説が入る。

（カラー100分）
題材ゲーム：サムライスピリッツ天草降臨（SNK）
声の出演：置鮎龍太郎

インディーズ

セガサターンビデオマガジン３月号

3/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

『ぷよSUN』をはじめ，38タイトルを紹介。『シヴィライゼーション』『ザ・コンビニ』など，パソコンの名作SLGの移植がめだつ。

（カラー27分）
収録内容：①ぷよぷよSUN②ゲームウェアVol.4③SANKYO FEVER実機シミュレーションS④マジカルホッパーズ⑤優駿～クラシックロード⑥きゅー爆っく⑦峠KINGザ・スピリッツ2⑧メタルスラッグ⑨ドラゴンマスターシルク⑩Jリーグ ビクトリーゴール'97⑪機動戦士Zガンダム・前編～ゼータの鼓動⑫プロ野球グレイテストナイン'97⑬ファーランドストーリー破亡の舞⑭シヴィライゼーション～新世界七大文明⑮実戦パチンコ必勝法TWIN⑯太平洋の嵐2～疾風の艨艟⑰パズルボブル3⑱幻のブラックバス⑲モンスタースライダー⑳わくわく7 ㉑大航海時代II ㉒三國志孔明伝 ㉓卒業クロスワールド ㉔アドヴァンスド・ワールド・ウォー～千年帝国の興亡 ㉕エイナスファンタジーストーリーズ　ザ・ファーストボリューム ㉖X2 ㉗クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ ㉘サイバーボッツ～フルメタルマッドネス ㉙ザ・コンビニ～あの町を独占せよ ㉚シーバスフィッシング2 ㉛神凰拳 ㉜スカルファング～空牙外伝 ㉝スタンバイSay You！ ㉞ゼロヨンチャンプDoozy-J Type-R ㉟ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー ㊱マンクスTT～スーパー・バイク ㊲アンジェリークSpecial2 ㊳ダークハンター（上）異次元学園

前号追補タイトル　インディーズ

セガサターンビデオマガジン２月号

2/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

アクション系が充実した「ビデマガ」2月号。『花組通信』『エヴァ2』と，ファンにはたまらないタイトルも多い。

（カラー28分）
収録内容：①ロックマン8～メタルヒーローズ②ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ・翔③新海底軍艦～鋼鉄の孤独④ヘンリーエクスプローラーズ⑤オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ⑥ワームズ⑦バットマンフォーエバー・ジ・アーケードゲーム⑧WWFイン・ユア・ハウス⑨スペースジャム⑩NBA JAMエクストリーム⑪プラネットジョーカー⑫天地無用！連鎖必要⑬アドヴァンスドV.G.⑭キューブバトラー⑮パネルティアストーリー～ケルンの大冒険⑯クレオパトラフォーチュン⑰だいな♥あいらん⑱リターンファイアー⑲ドゥーム⑳蒼穹紅蓮隊 ㉑ワイアラエの奇蹟・エクストラ36ホールズ ㉒ふしぎの国のアンジェリーク ㉓ZAP！スノーボーディングトリックス ㉔重装機兵レイノス2 ㉕ファンタステップ ㉖首都高バトル'97 ㉗機動戦士ガンダム・外伝III～裁かれし者 ㉘エレベーターアクション²リターンズ ㉙大戦略ストロングスタイル ㉚SEGA AGES／ファンタジーゾーン ㉛SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1 ㉜サクラ大戦花組通信 ㉝新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

DataBase ゲーム・ミュージック＆ビデオ新作発売予定表

『サイキックフォース』のOVA化が決定している。ファン感涙！?

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	3月10日	★デイトナUSAサーキット・エディション オリジナルサウンドトラック	イーストウエストジャパン	2,400円
	3月20日	★Equal Live Tour	日本コロムビア	4,800円
	3月21日	あすか120%外伝ドラマCD　かりな120%乱の章	ブロッコリー	2,500円
	3月26日	エーベルージュ伝説Vol.2 「トリフェルズ魔法学園物語～魔法祭編」	キングレコード	3,000円
		★DOKI DOKIプリティリーグ ラジオ延長戦〈恋愛篇〉	パイオニアLDC	2,500円
	3月28日	同級生～恋愛専科～Lesson. 4（黒川さとみ篇）	ケイエスエス	4,000円
	4月9日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲 オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,243円
		★究極パロディウス（仮）	キングレコード	2,854円
		★銀河お嬢様伝説ユナ　ビデオサントラ（仮）	キングレコード	3,059円
		月刊ときめきメモリアル No. 9	キングレコード	2,243円
		ツインビーPARADISE3 ボーカルボム！（仮）	キングレコード	3,069円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑦リュミエール	光栄	1,020円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑧オスカー	光栄	1,020円
		アンジェリーク守護聖コレクション⑨ルヴァ	光栄	1,020円
		★真説サムライスピリッツ武士道烈伝　ドラマCD	ポニーキャニオン	2,549円
	4月10日	★クォヴァディス　サウンドファイル	WEA japan	2,548円
		★そっと夜に泣こう／笠原弘子	WEAジャパン	1,020円
	4月18日	★デジタルアンジュ～電脳天使SS	ポニーキャニオン	2,549円
	4月23日	★エーベルージュ伝説Vol. 3 ～おおさわぎバーデイド降誕祭の巻	キングレコード	2,854円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol.11	キングレコード	3,059円
		★ステレオドラマ・ワルモンMONMONパラダイス　いち（仮）	キングレコード	2,243円
		グランドレッド	東芝EMI（ユーメックス）	2,854円
	4月25日	★ファイアーエムブレム　ザ・ベストVol. 1	NTT出版	2,940円
		★ファイアーエムブレム　ザ・ベストVol. 2	NTT出版	2,940円
		同級生～恋愛専科～Lesson. 5（田中美沙篇）	ケイエスエス	4,000円
		★アンジェリークSpecial 2　第１話 まだ見ぬ君への神話（ラブレター）	光栄	2,913円
		★ガメラ2000～オリジナルサウンドトラックス～	ZUNTATAレコード	2,550円
		★クォヴァディス　ドラマCD Vol. 1	WEAジャパン	3,059円
	4月28日	ヴァンパイア ハンターオリジナル・サウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	3,059円
		英雄降臨オリジナル・サウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	2,854円
	5月2日	★クロックタワー２　ドラマCD	ポニーキャニオン	2,549円
	5月3日	★月刊ときめきメモリアルNo.10	キングレコード	2,243円
	5月23日	★同級生～恋愛専科～Lesson. 6（仮）	ケイエスエス	4,000円
	5月25日	★クォヴァディス　ドラマCD Vol. 2	WEAジャパン	3,059円
	5月28日	★電脳戦機バーチャロン　サイドストーリーVol.2（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	2,854円
	5月30日	★レイフォース～ラビングビート～	ZUNTATAレコード	2,550円
	6月25日	★クォヴァディス　ドラマCD Vol. 3	WEAジャパン	3,059円
	未定	I miss you／田中勝己	ソニーレコード	800円
		★ランナバウト／高橋里華	日本クラウン	未定
		ai（飯島　愛）グッド・アイランド・カフェ	BMGビクター	2,000円
ビデオ＆LD	3月14日	ヴァリアブル・ジオ第２巻 「錯綜する女神たち」（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
	3月21日	ストリートファイターIII（ビデオCD）	ビクターエンタテインメント	3,500円
	3月28日	アイドル・プロジェクトVol. 3 「ショッキング♥リポート」（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
	4月9日	ストリートファイターEX（VHS／LD）	ポニーキャニオン	5,040円
	4月18日	★リアルバウト餓狼伝説スペシャル（VHS／LD）	ポニーキャニオン	5,040円
	4月28日	バーチャファイター３　マキシマムバトル	東芝EMI（ユーメックス）	4,890円
	5月21日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 3（VHS）	キングレコード	5,912円
	5月予定	バトルアスリーテス大運動会	パイオニアLDC	未定
	6月1日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 3（LD）	東宝	4,800円
	6月27日	ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES vol. 2	アミューズビデオ	6,600円
	夏頃予定	竜機伝承（仮）	ケイエスエス	未定
		ラストブロンクス／東京番外地	東映ビデオ	未定
	9月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 3	アミューズビデオ	6,600円
	秋頃予定	★サイキックフォース	ブロッコリー	未定
	12月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 4	アミューズビデオ	6,600円

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文，八巻将之，白川大輔），煌竜，開田清隆，藪良小路，曳地哲司，山田真也，斉藤通彦，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

CD 97.3.5 ON SALE

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL
-ARRANGE SOUND TRAX-

SNK 新世界楽曲雑技団

より過激に・より陽気に…

餓狼伝説オールスターキャストで贈るシリーズ第6弾!! 新曲を中心にテリー、ギースのテーマをニューアレンジ!! 又ブルー・マリー役生駒治美と不知火舞役曽木亜古弥のVocal曲も特別収録。メンバーによる全曲解説と設定集も盛り込んだ解説書付き。

初回特典：特製CTインデックス

<収録曲>全てアレンジバージョン [1]REAL BOUT SP（タイトル）[2]GOLI-Rock（フランコ・バッシュ）[3]クリといつまでも（テリー・ボガード）[4]中国四千年の歴史とはいかに!!（タン・フー・ルー）[5]ソウルっす♪（キム・カッファン）[6]Dear 舞 BOY（不知火　舞）[7]牛とお戯れ（ローレンス・ブラッド）[8]パンドラの箱より第三番「決断」（泰　崇秀&泰　崇雷）[9]ギースにしょうゆ（ギース・ハワード）[10]Blue Mary's BLUES（ブルー・マリー）[11]S-WIND（スタッフロール）

CD:PCCB-00250　¥2,500(税込)

CD 97.3.5 ON SALE

STREET FIGHTER EX
-ARRANGE SOUND TRAX-

ARIKA WEST
CAPCOM

最新3D格闘アクション「STREET FIGHTER EX」からステージテーマ曲全13曲をフルアレンジで収録。

初回特典
スーパーピクチャーCD

<収録曲>全てアレンジバージョン [1]Rising Dragoon[2]光の守護神[3]Strange sunset[4]夜桜満開[5]Under Tube[6]Amusementive Crime[7]Garnet Sky[8]Arabesque[9]Cold Pipe[10]God Hands[11]Irreconcilably[12]Stronger[13]天脚舞歌

CD:PCCB-00251　¥2,500(税込)

NOW ON SALE SCITRON 1500 SERIES
STREET FIGHTER EX/ARIKA WEST
初回特典:スーパーピクチャーCD
CD:PCCB-00241　¥1,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

SCITRON 1500SERIES

マジカルドロップIII

DATA EAST
GAMADELIC

大ヒットパズルゲーム「マジカルドロップIII」のオリジナルBGM、ボイス、S.E.を完全収録。Mac、Windows95ユーザーは二倍得する1500シリーズ初のCD-EXTRA仕様「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」も特別収録した豪華盤。

<収録曲>　オリジナルバージョン/ボイス&S.E.コレクション/CD-EXTRAパート「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」

特別仕様CD-EXTRA(Mac&Windows両対応)

*対応機種/動作環境については商品の帯裏に表記されておりますのでご確認下さい。

初回特典：CDケースサイズカラーステッカー

CD:PCCBX00002　¥1,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

魂（スピリッツ）の数だけ叫び（サウンド）がある—。

真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～
-ORIGINAL SOUND TRAX-

SNK 新世界楽曲雑技団

遂にRPG化された「サムライスピリッツ」シリーズ。その膨大なサウンドマテリアルをCD2枚組で完全収録! 豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録。フルオーケストラ+オペラ歌手という壮大なエンディングまで、全てを聴ける、オリジナルサウンドトラック登場!!

●アーケードスペックRPG「真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～」の楽曲を全てを網羅。
●初回プレスのみ、ピクチャーCD!

CD(2枚組):PCCB-00252　¥2,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

-RADIO DRAMA-

STREET FIGHTER EX
ドラマCD

ARIKA WEST
CAPCOM

永遠のライバル、リュウとケン、彼らの追い求める真の光は、どこまでも遠く、輝き続ける…

「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ　完全版!!

声優：岩永哲哉、石塚　堅、川村万梨阿、宮村優子、天野由梨、塩沢兼人、玄田哲章、高木　渉、二又一成、坂本千夏、西村知道、松田健浩、真砂勝美、加藤雅也／ナレーション：大塚明夫／演出：千葉　繁

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時：TBSラジオ(954kHz)　毎週日曜日深夜25：00～25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
3月放送中のラジオドラマは「サムライスピリッツ～武士道烈伝」

CD:PCCB-00256　¥2,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

Fantastic Character Series

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～

リバーヒルソフト

オープニング曲（歌：岩男潤子）を完全ヴァージョンで収録。そして作曲者によるニューアレンジを追加したオリジナルBGM集に、オリジナルキャストによるメッセージボイスを追加して、想い出の季節を色鮮やかに描き出すサウンドメモリアルついに完成！12Pオールカラーブックレット

CAST：山崎和佳奈、高山みなみ、田中敦子、宮村優子、岩男潤子

CD:PCCB-00253　¥2,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

Fantastic Character Series

Best Vocal Collection

Fantastic Character Seriesの各オープニング+エンディング曲を集めたベスト盤が遂に登場！ 歴代「プリンセスメーカー」シリーズのメインテーマをメドレーにしたアコースティック・ピアノ・ヴァージョンを新録、「エターナルメロディー」からはゲームにのみ収録されたVersionを追加収録したスペシャルエディション

VOCALIST：笠原弘子、かないみか&YAGPD、皆口裕子＋吉田古奈美＋豊嶋真千子、岡村明美、西村ちなみ、伊藤真澄、畑亜貴

CD:PCCB-00254　¥2,500(税込)

3.21より開催!

SCITRON SPRING FAIR '97

ALL ABOUT SCITRON
1996～1997 Special Sampler CD
店頭プレゼントキャンペーン

右記のレコード店にて、3/21発売の作品を始め、昨年4月からのサイトロン・レーベルのCD・VIDEO作品が勢ぞろいする『サイトロン・スプリングフェアー』を開催。フェアー期間中、以上のサイトロン商品をお買い上げ¥3,000の方に先着にて、96/4からのサイトロンアルバム作品を抜粋して収録した「ALL ABOUT SCITRON 1996～1997 Special Sampler CD」を店頭でプレゼント!! 新作はもちろん、まだ買っていない作品を手に入れよう!(プレゼントキャンペーンは商品が無くなり次第終了いたします。ご了承下さい)

問い合わせ先　ポニーキャニオン　(TEL) 03-3555-6770

●北海道地区
玉光堂オーロラ店(札幌)
玉光堂PASEO店(札幌)
玉光堂琴似店(札幌)
キクヤ(札幌)
玉光堂四丁目(札幌)
玉光堂新札幌(札幌)
ヨドバシカメラ札幌店(札幌)
玉光堂旭川(旭川)
玉光堂ISM(釧路)

●東北地区
成田本店(青森)
日弘楽器本店(青森/弘前)
ミュージックライブラリー(青森/弘前)
B.C.スクラム(宮城/仙台泉)
アニメイト(宮城/仙台)
マルゲ屋(宮城/仙台)
柏屋楽器イトーヨーカ堂(秋田)
三野屋(福島)
FANGS(福島)
三野屋(福島)

●関東地区
山野楽器本店(東京/銀座)
山野楽器東急東横(東京/渋谷)
タワーレコード渋谷店2F・J-POP(東京/渋谷)
コタニ(渋谷)
帝都無線紀伊国屋書店(東京/新宿)
ヨドバシカメラ3号店(東京/新宿)
ヨドバシカメラAV通信総合館B1(東京/新宿)
ムトウ楽器名店(東京/高田馬場)
アニメイト池袋(東京/池袋)
五番街東武百貨店(東京/池袋)
レコードショップイイジマ(東京/江戸川)
すみや玉川高島屋(東京/二子玉川)
ヤマギワソフト館(東京/秋葉原)
ヤマギワB館(東京/秋葉原)
石丸電気本店(東京/秋葉原)
石丸電気2号店(東京/秋葉原)
石丸電気3号店(東京/秋葉原)
石丸電気6号店(東京/秋葉原)
石丸電気ソフトワン(東京/秋葉原)
ディスクマップ秋葉原(東京/秋葉原)
ラオックスコンピューターゲーム館(東京/秋葉原)
ロケットソフトセンター(東京/神田)
マルゲ屋神保町本店(東京/神保町)
ミュージックプラザ松井楽器(東京/蒲田)
ヨドバシカメラ八王子店(東京/八王子)
Gハウス(東京/八王子)
山野楽器そごう店(東京/八王子)
山野楽器サンロード店(東京/武蔵野)
新星堂昭島店(東京/昭島)
ディスクピア(東京/聖蹟桜ヶ丘)
新星堂ヨーカ堂(東京/府中)
新星堂ルミネ店(東京/立川)
CDショップアポロ(立川)
AVSシアル音楽館(神奈川/横浜)
ヤマギワSOFT in Dio横浜(神奈川/横浜)
ハマヤレコード戸塚東口店(神奈川/横浜)
アニメイト横浜(神奈川/横浜)
ヤジマレコード三笠店(神奈川/横須賀)
新星堂武蔵小杉店(神奈川/川崎)
新星堂川崎(神奈川/川崎)
鈴木楽器本店(神奈川/町田)
タハラ本店(神奈川/厚木)
三成ほていや(神奈川/本厚木)
帝都無線平塚店(神奈川/平塚)
ヤマギワ(埼玉/大宮)
やすな(埼玉/大宮)
ディスクマップ大宮アルシェ(埼玉/大宮)
ラオックス(埼玉/浦和)
加藤電器(埼玉/熊谷)
エイブル第一家電(埼玉/川越)
新星堂カルチェ5(千葉/柏)
ギンセイスカイプラザ(千葉/柏)
ヤマギワソフト千葉(千葉)
ラオックス(千葉)
ギンセイ成田店(千葉/成田)
やすむろ(千葉/茂原)
ラオックス(千葉/市原)
すみや沼津バイパス店(静岡/沼津)
すみや本店(静岡)
イケヤmusic mart(静岡/浜松)
NN中島(群馬/伊勢崎)
新星堂駅ビル(長野/松本)
ライオン堂本店(長野/松本)
ライオン堂パルコ(長野/松本)
石丸電気(茨城/水戸)
石丸電気(茨城/筑波)
新星堂土浦WING(茨城/土浦)
新星堂宇都宮ロビンソン(栃木/宇都宮)
ディスクピア(新潟)

●中部地区
ヤマギワメルサ(愛知/名古屋)
ヤマギワナディアパーク店(愛知/名古屋)
ヤンレイ(愛知/名古屋)
太陽サウンドオン(愛知/名古屋)
濃尾商会(愛知/名古屋)
GROOVE本店(愛知/名古屋)
大須アビーロード(愛知/名古屋)
中川レコード(愛知/一宮)
井野屋(愛知/岡崎)
名豊ミュージック岡崎(愛知/岡崎)
ヤマト楽器精文館(愛知/豊橋)
新星堂高蔵寺店(愛知/春日井)
山蓄香林坊109(石川/金沢)
新星堂金沢駅ビル店(石川/金沢)
山蓄G1(石川/金沢)
新星堂富山店(富山)
フクロヤ戸出店(富山/高岡)
フクロヤ二口店(富山)
フクロヤ黒部店(富山/黒部)
白揚本店(三重/四日市)
シェトワ白揚(三重/四日市)
白揚神戸店(三重/鈴鹿)
名曲堂(岐阜/各務原)

●関西・四国地区
ディスクピア梅田店(大阪)
ディスクピア阪急三番街店(大阪)
ディスクピア日本橋店(大阪)
ワルツ堂日本橋店(大阪)
ワルツ堂日本橋2D店(大阪)
交声堂千里店(大阪)
音楽屋(大阪)
ワルツ堂京橋ダイエー(大阪)
アラオ楽器北野田店(大阪)
アニメイトベルタ店(大阪)
ニシヤマ商会天五店(大阪/天神橋)
サンコーイズミヤ枚方店(大阪/枚方)
エリート(大阪/高槻)
寝屋川フジヤ(大阪/寝屋川)
ワルツ堂くずは店(大阪/枚方)
anミュージックライブラリー(大阪/吹田)
ビーバーレコード四条京極店(京都)
JEUGIA白梅町店(京都)
ビーバーレコード京宝(京都)
JEUGIA四条店(京都)
JEUGIAポルタ(京都)
JEUGIA高野(京都)
アニメイト京都店(京都)
和田デンキ(京都/宇治)
星電社三宮本店(兵庫/神戸)
ディスクピア三宮店(兵庫/神戸)
星電社姫路本店(兵庫/姫路)
姫路ミヤコ本店(兵庫/姫路)
星電社明石本店(兵庫/明石)
姫路レコード相生店(兵庫/相生)
アニメショップミヤコ(兵庫/加古川)
アニメイト三宮店(兵庫/神戸)
啓林堂郡山店(奈良/大和郡山)
タマル本店(香川/高松)
細川レコード(高知)
明屋本店(愛媛/松山)
宮地無線帯屋町店(高知)
ゼルbyタマル(香川/高松)
エルタマル(香川/高松)
ディスクピア瀬田(滋賀)
ディスクピア奈良1番館(奈良)

●中国地区
ダイイチ本店6F(広島)
帝都無線(広島)
中央書店サンモール店(広島)
アニメージュスタジオ(広島)
ダイイチDISK CITY(広島)
大森楽器本店(岡山)
ダイイチ岡山(岡山)
OK無線(山口)
アッタリズム(島根/出雲)

●九州地区
ヨシダ楽器本店(福岡)
LIMB本店(福岡)
アニマップ本店(福岡)
ダイイチ西新店(福岡)
平和堂ジャスコ(長崎/佐世保)
ミュージック・エトウ(大分)
アニマップ大分店(大分)
久米楽器(佐賀)
帝都無線(熊本)
M・S・クロス(鹿児島)
富士屋レコード(宮崎)

サイトロン・スプリング・フェアー'97実施店
SCITRON FRIENDLY SHOP

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

5か月近くつづいた〝かぎりなく休みゼロ状態〟から，ようやく解放されるらしい。その間に手がけた本6冊。お疲れさまです。

2度目のプレイで理解しよう

2Dのゲームが3Dになると，抵抗を感じる場合があるようだ。『バーチャファイター』が登場したとき，ものすごくのめり込む人たちがいた反面，ある種の拒否反応を示す2D対戦格闘フリークもいた。同じことが，少なからず『FFVII』でも起こっているように思う。もちろん，好みの問題なので押しつける気はないが，これまでの『FF』が好きだったのに，見た目だけで〝食わず嫌い〟をしているのだとしたら，非常にもったいない。なによりも『FF』史上もっとも深みを感じさせるシナリオは，一見の価値あり，だ。ただ，伏線に対する回答がもう少しあってもよかったかな……。

ベニー松山

ひさしぶりにスキー旅行を画策している模様。ちなみに，最後にすべったのはスノボがなかったころだとか。無事を祈りたい。

隠しカーに昔のZとかないのかな

今さらだけど『ファイナルファンタジーVII』，スゴイねェ。

ミッドガルをでるまではあんまりのれなかったんだけど，中盤のクラウドがらみのイベントはこれまでの『FF』になかったほど引き込まれた。エンディングロールに登場するだけで300人近い人間がかかわって制作したことを念頭におくと，10段階評価で10点をつけてもいいソフトだ。

ただ，単体で遊ぶにはちょっとヘヴィか。そこで休憩がてら遊んでいたのが『峠MAX』。最近レースゲームが好きでねェ，この『峠』ではストーリーモードにハマりまくってたのだ。2周目のラストは必見！

稲垣宗彦

肩こり，目の痛み，頭痛の3点セットに悩まされているらしい。家にいるときには絶えずシップのにおいをさせているとか。

『WinQuake』が発表されたよ。

先月号のこのスペースで，Direct 3D版『Quake』が立ち消えになり，Open GLへとAPIが変更になった，と書いた。実際に『GL Quake』なるものが発表されたのだが，それとは別に『WinQuake』というものも発表された。まさしく32ビット・アプリとなった『Quake』で，Windows95だけではなく，WindowsNT4.0でも動作する。なにはともあれ，最近はNT4.0をメインに使っているので，個人的に重宝してる。

ところで，ユフィの「シュシュシュ！」は手裏剣を投げる動作と思っていたが，周囲を見まわすと少数意見なことが発覚。「ボディブローだ」という。真相はいかに？

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

山中直樹

ほかのスタッフよりも遅く『FFVII』をスタートしたのが運のつき。早々に1枚目のラストや最終ボスの名前を知らされた模様。

やっぱり『セイヴァー』ですね

AOUショーを取材して一番驚いたのは，初日から一般入場が可能だったこと。その後の惨事は想像できると思うが，来年以降はカンベンしてほしい。

話題作『ヴァンパイア セイヴァー』は，さすがに期待してソンのない雰囲気をただよわせていた。フォボスの愛好家だった私は，空中ダッシュとガードキャンセル専用技がある理由でジェダを使うつもりだ。

なお，レポート以外では，テクモが『デットオアアライブ』『ギャロップレーサー』の続編を，SNKが輸入販売するアタリのゲーム『サンフランシスコラッシュ』『マキシマムフォース』を発表していたぞ。

白川大輔

パソコンを持っていないのに，Windows95専用ソフト『帝国華撃團　電幕倶楽部』を予約。どうやって使うつもりなの？

近頃の対戦格闘はペースが速い

『ストリートファイターEX』が発売されて2か月もたたないうちに，ビッグ・タイトル『ストリートファイターIII』がアーケードに登場した。先月のAOUショーでは『ヴァンパイア セイヴァ』も出展されたし，市場にでてくる日も近そう。

『ストEX』といい，『ストIII』といい，すばらしい（と思う）ゲームが，つぎからつぎへとでてくるのはうれしい。だけど，発売されるのがあまりに早いため，じっくりやりこむヒマがないのが残念。プレイヤーとしては「もう少し，リリースのペースを遅くしてもいいのでは」と思ってしまうが，それってわがままな意見？

ライター＆編集者大募集!!

マイコンBASICマガジン編集部とスタジオベントスタッフでは，ヤル気のあるライター，編集者を募集しています。東京・五反田にかよえる範囲に住んでいて，①コンピュータ・ゲーム関連の原稿を書いてみたい人，②ALL ABOUTシリーズの制作を手伝ってみたい人，③ベーマガの編集に携わってみたい人，などなど，とにかく雑誌メディアの仕事にチャレンジしたいという人は，履歴書に1,000字以内の自己PR文をそえて，

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「ベーマガ（またはスタジオベントスタッフ）スタッフ募集係」まで応募してください。

発表！

輝け！第15回日本ゲーム・ミュージック大賞 1996年下半期

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／ビクターエンタテインメント／ビクターブックス／NECアベニュー／東芝EMI／ポリグラム／パイオニアLDC／MEMレコード／エアーズ／ソニーレコード／BMGビクター／バップ／キティレコード／ZUNTATAレコード／アンティノスレコード／日本コロムビア／データム・ポリスター／NTT出版／光栄／エニックス／メルダック／ファンハウス／エクセルトーンミュージック／デジキューブ／WEAジャパン／メディアリング／アイノックスレコード／メディアレモラス／ムービック／徳間ジャパンコミュニケーションズ／日本クラウン／ダブルオー／エー・ジー／アリスソフト（順不同）

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。
①読者からの投票ポイント
②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は96年10月号〜97年3月号）

ランキング・ポイント
オリコン推定売り上げ枚数÷200
※小数点以下四捨五入
（例）19,280枚→18,110枚→10,950枚と売れた作品は，96+91+55＝242ポイントを獲得。

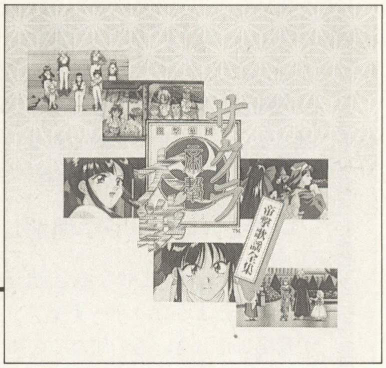
人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

大賞

839point
（ランキング573point
読者投票266point）

サクラ大戦 帝撃歌謡全集

BMGビクター



■受賞の言葉

FAXで「大賞」のお知らせをいただき，最初に読んだときは「入賞」として脳細胞にインプットされ，再度読み返して拡大文字で「大賞」を実感し，ニンマリしております。

今回の受賞は，作曲者の田中氏&総合プロデューサーの広井氏による，大正浪漫を彩る名曲の数々が支持を得た結果です。同時にこのCDは，昭和の中だけで語られがちな歌謡曲が時代とともに閉じたのではないことを，「日本人は歌謡曲」（広井氏コメント）であることを知らしめた記念すべき1枚であると思っております。BMGスタッフ一同は，今後も「一家に1枚」歌謡全集運動に力を注ぎます。みなさま，今後も『サクラ』をよろしくお願いします。　（BMGジャパン・宮田千春）

■ヒット・チャートでの動向
10位（12月第5週）→16位→25位：現在なおもチャート・イン中

オリコンのベスト10入り，さらにランキング・ポイントも573point（この集計方法になっての史上最高得点）という快挙を成し遂げたフルボーカル・アルバム。内容的には，キャラクター・テーマ曲のボーカル・アレンジが中心で，とくに珍しいものではない。しかし，キャラクターの個性をこれでもかと打ちだしつつ「歌劇」を感じさせる楽曲群は楽しく，作曲者の「サクラ」に対する入れ込みが伝わってくる。ゲームの時代設定は「太正」時代だが，曲調としては昭和30〜40年代のものが多いので，家族と聴くのも一興かもしれない。

第2位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ポニーキャニオン

264point（ランキング128point／読者投票136point）

■受賞の言葉

まずは名誉ある賞をいただき，まことにありがとうございます。CD制作にあたりご協力いただきましたSNK，ならびにご支援くださったかたがたにこの場をお借りして感謝いたします。回を増すごとにゲームはもちろん，楽曲もパワーアップしてきた『KOF』ですが，今後も新作をいち早くファンのみなさんにお届けできるようがんばりますので，よろしくお願いいたします。（サイトロンレーベル・安藤冬樹）

■ヒット・チャートでの動向
35位（9月第1週）→57位→62位→84位：計4週間チャート・イン

新曲だけでなく，登場チームそれぞれのアレンジ曲も，ファンにとっての楽しみとなっている『KOF』。なかには，これまでに何回もアレンジされているにもかかわらず新鮮さを失わない楽曲もあり，そのたびに「新世界楽曲雑技団」のセンスを感じさせられる。さて，今回のアルバムも，餓狼チームの曲が静かになったかと思えば，キムチームの曲が明るくなっていたりと，多彩な曲調で聴く者をあきさせない。全体的には，前2作とは少々異なり，落ち着いた雰囲気でまとめられているようだ。

第3位 セガサターン「NiGHTS」オリジナル・サウンドトラック

ポリグラム

224point（ランキング39point／読者投票185point）

■受賞の言葉

『NiGHTS』のサントラが，GM大賞3位という高い評価をいただき，たいへん喜んでいます。「音楽的にも聴きごたえのあるものを！」という意気込みで制作されたセガのみなさん，ならびに読者のみなさんに深く感謝いたします。今後もポリグラムのGM商品をかわいがってくださいますよう，よろしくお願いいたします。

（ポリグラム・Z）

■ヒット・チャートでの動向
78位（7月第4週）→100位：計2週間チャート・イン

すばらしい演出と，それに見事にマッチしたサウンドが，言葉以上のメッセージをプレイヤーに送る——それが「ナイツ」だ。ゲームをプレイしたあとに，「ツインシーズ」のBGMを聴いて思わずホロリとしたという人は，結構いるのでは？

さて，このアルバムにはオーケストラ・アレンジをはじめ，全オリジナル・サウンドが収録されているが，実際のゲームでは各音パートの組み合わせしだいで，膨大な数のアナザー・バージョンが生まれてくる。欲を言えば，それらもいくつか聴けるとよかったのだが。

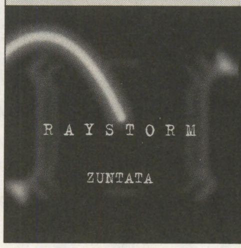
第4位 すぎやまこういち交響組曲スーパーファミコン版「ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…」 ソニーレコード

211 point
★
ランキング 30point
読者投票 181point

第5位 英雄伝説IV～朱紅い雫～ MIDIスペシャル キングレコード

204 point
★
ランキング 0point
読者投票 204point

第6位 レイストーム ZUNTATAレコード



184 point
★
ランキング 0point
読者投票 184point

第7位 サムライスピリッツ天草降臨 ポニーキャニオン

144 point
★
ランキング 56point
読者投票 88point

第8位 バーチャファイター3 サウンドトラックス 東芝EMI(ユーメックス)

137 point
★
ランキング 64point
読者投票 73point

第9位 ときめきメモリアル piano collection キングレコード

134 point
★
ランキング 59point
読者投票 75point

第10位 ドラゴンクエスト伝説／すぎやまこういち ポリグラム

131 point
★
ランキング 19point
読者投票 112point

順位	タイトル	ポイント	順位	タイトル	ポイント
第11位	スーパーマリオ64 オリジナルサウンドトラック ポニーキャニオン	123point ランキング0point 読者投票123point	第16位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アレンジサウンドトラックス～/新世界楽曲雑技団 ポニーキャニオン	87point ランキング48point 読者投票39point
第12位	パラッパラッパー オリジナルサウンドトラック ソニーレコード	109point ランキング0point 読者投票109point	第17位	ポリスノーツF／N キングレコード	76point ランキング0point 読者投票76point
第13位	英雄伝説ピアノコレクション キングレコード	104point ランキング0point 読者投票104point	第18位	エターナルメロディ ポニーキャニオン	70point ランキング0point 読者投票70point
第14位	ソーサリアンフォーエバーII キングレコード	97point ランキング0point 読者投票97point	第19位	檄・帝国華撃団 BMGビクター	65point ランキング0point 読者投票65point
第15位	ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2 キングレコード	88point ランキング69point 読者投票19point	第20位	RIDGE RACER ビクターエンタテインメント	63point ランキング0point 読者投票63point

企画部門

3位の「KOF'96」と6位の「バーチャロン」以外は，すべてキングレコードのタイトルという前代未聞の結果に。「スペシャルBOX'97」は読者票だけで1位と，前大賞にひきつづき快挙を達成。

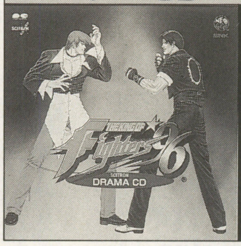
第1位 ファルコムスペシャルBOX'97 キングレコード

426 point
★
ランキング 0point
読者投票 426point

第2位 月刊ときめきメモリアル No.1 キングレコード

276 point
★
ランキング 167point
読者投票 109point

第3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD ポニーキャニオン



271 point
★
ランキング 30point
読者投票 241point

順位	タイトル	メーカー	ポイント	
第4位	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2	キングレコード	240point	ランキング177point 読者投票63point
第5位	教えてMr.Sky／藤崎詩織	キングレコード	187point	ランキング0point 読者投票187point
第6位	電脳戦機バーチャロン「CYBER NET RHAPSODY」	東芝EMI（ユーメックス）	183point	ランキング0point 読者投票183point
第7位	月刊ときめきメモリアル No.2	キングレコード	162point	ランキング142point 読者投票20point
第8位	月刊ときめきメモリアル No.3	キングレコード	148point	ランキング127point 読者投票21point
第9位	ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.6	キングレコード	140point	ランキング65point 読者投票75point
第10位	月刊ときめきメモリアル No.5	キングレコード	138point	ランキング106point 読者投票32point

参考発表

ノミネートで「対象外」となっていたアルバムのうち，ランキング・ポイントの高かった3タイトルを，ここに掲載する。

Happy/Happy/Happy// 國府田マリ子 キングレコード	ランキング358point
catchy／金月真美 キングレコード	ランキング111point
Be Myself／丹下 桜 キングレコード	ランキング64point

★ 総　評 ★

高いランキング・ポイントに加え，GM部門一番の読者ポイントで，ダントツ1位に輝いた「サクラ大戦」。ゲームの人気もさることながら，キャラクターやゲームの背景にマッチした個性的な曲づくりが，リスナーの心をつかんだからだろう。

その一方で深刻なのが，そのほかのアルバムのポイントに，ほとんど差がないことである。前大賞から半年，GM関連アルバムはさらに増加傾向にある。しかし「読ホン」でも指摘されていたように，その大半はGMとしての性質を備えているとは言いがたい。また，企画CDも現在はGM界にあまり良い影響を与えていない。単に「売れるから」と，レコード会社が音楽CDを二の次にする姿勢が見えるようだと，GM界はあぶない。 （中村京子）

GM部門：GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム
企画部門：ドラマCDやボーカル集などのように，コンピュータ・ゲームを題材にしてはいるが，企画性の高いアルバム

ALL ABOUT シリーズ 情報局

「A.A.ストリートファイターIII」の第2弾が制作スタート!!

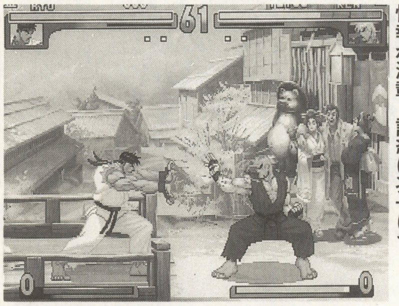
情報局長だぞ，と(レノ風)。というわけで，早くも第36回を数えて，次回で3周年をむかえるのに，白黒ページになってしまったA.A.情報局である(←長い)。では今回も，A.A.シリーズの新刊情報をお届けしよう。

先月，カプコンの話題作『ストリートファイターIII』が満を持して発売された。さまざまな戦略が構築できる新システムや，美しいグラフィック＋アニメーションに心を奪われた人も少なくないだろう。

さて，そこで思いだされるのが昨年末に発売された「A.A.ストリートファイターIII～ザ・キャラクターズ」だ。ゲームよりも先に発売されたという，アーケード・ゲームでは異例の本だったが，その2冊目がついに発売されることとなった。

「～ザ・キャラクターズ」では，ゲームのイメージをつかんでもらうことを目的に，ビジュアル主体でお送りしたが，今回は解析と攻略が中心となる。

本のサイズは未定だが，それにとらわれないような「濃い」本にすることを宣言しておく。期待してくれ。



◀ブロッキングの活用法といった情報が満載。詳細は次号にて

ALL ABOUT シリーズ LINE UP!!

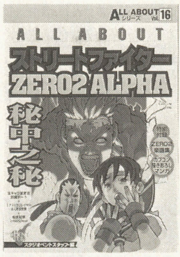
VOL.18 ALL ABOUT ストリートファイターEX

■1,480円

VOL.17 ALL ABOUT ウォーザード

■1,480円

VOL.16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA



■1,280円

VOL.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX

■1,280円

VOL.14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■1,580円

VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■1,300円

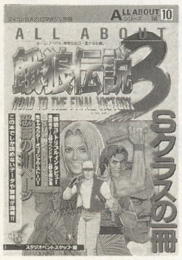
VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■1,580円

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻～徹底攻略編

■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻～システム解析編

■1,480円

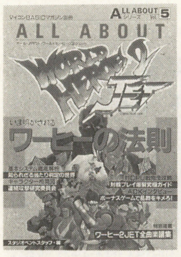
VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

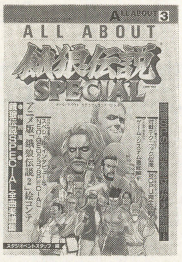


■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1,380円

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■1,480円

DX 2 ALL ABOUT ストリートファイターIII～ザ・キャラクターズ

■1,480円 ■変型A4判

DX 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■2,500円 ■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」(2,900円)好評発売中！

第1回 ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST 受賞者決定!!

総応募数は672件!!

一昨年末より開催された「ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST」。ご存知の読者も多いと思うが，先日，その審査結果が発表された。誌面を借りて，受賞者や出展された作品などをお伝えしよう。

到着作品数は72件（総応募数は672件）。日本のみならず，カナダやイギリスなど29か国から応募があった。それらの作品を『ドラゴンクエスト』シリーズの生みの親・堀井雄二氏など，第一線で活躍するゲーム・クリエイターたちが，コンテスト作品，という甘えを捨てて，プロの目で評価。意見のなかには，商品化を前提としたキビしいものも多かったようだ。

（白川大輔）

▲審査会場の様子。なごやかな雰囲気はなく，むしろ張りつめた空気が流れている

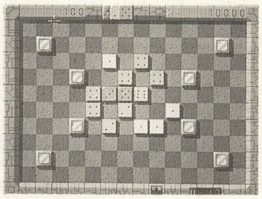
グランプリはコレだ!!

『ESTRUCTURA』

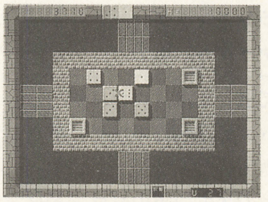
■THE CRISIS GROUP（チリ）

アメリカやヨーロッパといったコンピュータ先進国の強豪を退け，見事グランプリに輝いたのはチリの『ESTRUCTURA』。

1から6までの数字が記入されたタイルをならべていくパズルゲームで，同じ数字のタイルを三つ以上隣接させると消すことができる。シンプルな仕上がりながらも，つい熱中してしまうパズル性が高く評価された。



▶タイルを消すと，新たなタイルが出現。上下左右のタイルによって，タイルの数字が変化するのだ

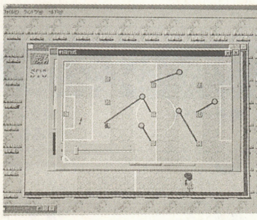


◀単純に同じ数字をならべるだけではなく，消したあとの状況も把握しなければならない

最優秀賞『フットボールラボ』

■菅野龍太郎（日本）

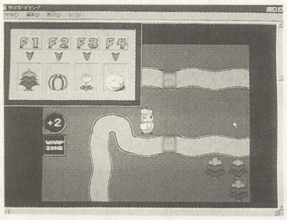
監督として，好みの戦術を組み上げていく戦術面重視のサッカーSLG。選手の運動量やポジションなど，多彩な設定ができる。



最優秀賞『COSMICAL ANIMALS』

■伊藤　智／大橋明彦（日本）

ネットワークを利用した「かくれんぼ」ゲーム。人間同士の駆け引きを楽しめるシステムと，コミカルなキャラクターが特徴。



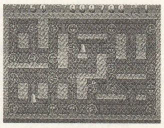
佳作

すばらしいエンターテインメント性を持ちながら，惜しくもグランプリ，最優秀賞にはいたらなかった作品たち――ここでは，佳作を獲得した10作品を紹介しよう。（カッコ内の国名は製作者の国籍）

『REIKO』

■サンワリさん（日本）

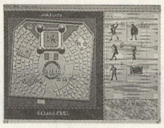
爽快感とパズル性を持ったアクション・ゲーム。



『ホーシーズ・パワー』

■ステーキハウス骨折（日本）

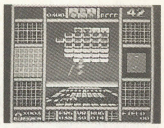
JAVAを使った多人数型のネットワーク・ゲーム。



『MULTIPLEXER』

■名取敬康（日本）

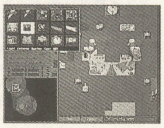
2Dと3Dのゲーム性を融合させたシューティング・ゲーム。



『PENTAGON』

■Conde Entertainment（アルゼンチン）

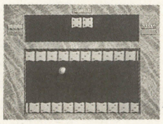
さまざまな兵器を使い，敵の基地を破壊するSLG。



『BRAINY BALL』

■K-D Lab group（ロシア）

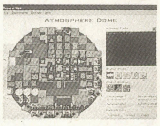
2本のベルトを動かし，指定の数字を作るパズルゲーム。



『Throne of Mars』

■Symbolic Data Studios（アメリカ）

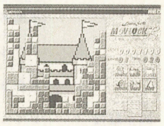
火星にある五つのドームを支配することが目的のSLG。



『MOVLOCK』

■西山昭良

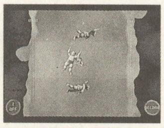
落ちものパズルに，重力変更という概念をくわえた。



『g3』

■松浦武夫（日本）

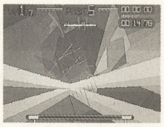
ハイセンスな三つのミニゲームを盛り込んだソフト。



『ファイナルコースター』

■多治見　卓（日本）

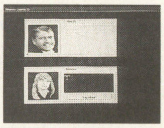
チューブ型のコースを進む3Dレーシング。



『Effrenata Licentia 3D』

■AMIT BARMAN

キーボードのタイピングによって会話を進めるAVG。



※「ENIX GAME SOFTWARE CONTESTⅡ」開催中！くわしくは→http://www.enix.co.jp/

リアルバウト餓狼伝説スペシャル情報局

アーケードに『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が登場して早1か月，あの男を目撃した読者も少なくないだろう。そこで今回は，彼に関する情報を提供することにした。（白川大輔）

ギース登場??

「ギース・ハワード最後の闘い」で死んだかに見えたギース。しかし，我々プレイヤーはボガード兄弟たち以上に知っている。彼が不死身だということを。絶対的な悪のカリスマと，さらなるパワーアップを果たした必殺技をひっさげ，ギース・ハワード五度登場!!

ギース出現条件

- ノーミスクリア（コンティニュー可）
- ファイターズランキングが「マスターファイター」以上

上の条件をすべて満たせば，クラウザーを破ったあと，ナイトメア（悪夢）の世界でギースと闘うことができるのだ。

また，家庭用ネオジオで以下のコマンドを入力すると，ギースが使用可能になる。

ギース使用コマンド

ランキング画面が表示されているとき

→↗↑↖←↙↓↘→↘+A・B・C

異常に速い烈風拳，4発もの発射が可能なダブル疾風拳など，その強さは全キャラ中でもかなりの上位に入ると思われる（最強ではない）。もちろん前作から導入された潜在能力・デッドリーレイブも健在だ。下のコマンド表を参考に，存分にギースを楽しもう。

ギース・ハワード

投げ技	真空投げ	→+C
接触技	虎殺掌	↘+C
中段攻撃	飛燕失脚	A+B
対空攻撃	昇天明星打ち	↘+A
追い打ち攻撃	雷鳴豪破投げ	↓+C
ライン送り攻撃	雷光回し蹴り	←+B
必殺技	烈風拳	↓↙←+A
	ダブル烈風拳	↓↙←+C
	上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
	裏雲隠し	←↙↓↘→+C
	疾風拳	空中で↓↙←+A
	ダブル疾風拳	空中で↓↙←+C
	邪影拳	←→+BorC
超必殺技	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
潜在能力	サンダーストーム	→↘↓+C
	デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C↓↙←+C

隠し必殺技も大公開!!

ギースの情報公開にともない，ほかのキャラクターの隠された技コマンドも掲載する。なかでもダックのものは一見の価値アリ。

アンディ・ボガード

必殺技	疾風裏拳	強・斬影拳～↙→+C

ジョー・ヒガシ

必殺技	爆裂フック	爆裂拳～↓↘→+A
	黄金のふくらはぎ	プレッシャーニー～↓↙←+B（上昇中ヒット時のみ）

望月双角

必殺技	天破	邪棍舞～↙+C
	払破	邪棍舞～↘+C
	降破	邪棍舞～↗+C
	突破	邪棍舞～→+C
	倒破	邪棍舞中～D

ボブ・ウィルソン

潜在能力	ウルフファング	マッドスピンウルフ～C連打

ホンフゥ

必殺技	電光パチキ	電光石火の地～B連打
	黒龍	（相手空中時）←↙↓↘→+C
超必殺技	爆発ジロー	爆発ゴロー～→↘↓↙←↖↑↗×4

フランコ・バッシュ

潜在能力	ハルマゲラッシュ	ハルマゲドンバスター（雄叫び中）～レバー+AorBorC連打 ※必殺技を入力すれば，その時点で受付終了

山崎竜二

必殺技	蛇だまし	蛇使いタメ時～D
	大蛇	蛇使い～タメ最大
	倍返し（充電）	↓↘→+C（短く押す）
潜在能力	ドリル（レベル2）	ドリル（雄叫び中）C連打（5～8回）
	ドリル（レベル3）	ドリル（雄叫び中）C連打（9～12回）
	ドリル（レベル4）	ドリル（雄叫び中）C連打（13回以上）

秦　崇秀

必殺技	帝王神眼拳鋼落	帝王神眼拳落下中A～C

秦　崇雷

必殺技	真　神足拳	→→→+A
	大天眼拳	↓↘→+C（タメ/短）
	極天眼拳	↓↘→+C（タメ/長）
	修羅天眼拳	↓↘→+C（タメ/最大）

ダック・キング

必殺技	オーバーヘッドキック	強・ヘッドスピンアタック～C
	フライングスピンアタック2	ダックフェイント・空～↓↙←+A
潜在能力	ローリングパニッシャー	（レベル1）～←タメ→←→+BC
	ダイビングパニッシャー	（レベル1）～空中で→↘↓+BC
	ダンシングキャリバー	（レベル2）～↓↙←↙←+BC
	ブレイクハリケーン	（レベル3）～↓↘→↘→+BC
	ビートラッシュ	（レベル4）～→↘↓↙←+C・A・A・B・A・B・B・C・C・→↓↘+C

キム・カッファン

必殺技	天昇斬	飛燕斬ヒット時頂点で↓+B

チン・シンザン

必殺技	満腹滞空	超太鼓腹打ち（上昇中）～A連打

ヴォルフガング・クラウザー

超必殺技	カイザーウェイブLv2	カイザーウェイブタメ時間～1秒
	カイザーウェイブLv3	カイザーウェイブタメ時間～2秒
潜在能力	アンリミテッドデザイアー	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
	アンリミテッドデザイアー2	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC

※ダック・キングの隠し潜在能力コマンドの頭にあるレベル数は，ダックダンスのもの（ボタンを押した時間の長さにより4段階に変化する）です

バーチャファイター3セミナー

6時限目

対戦攻略その2

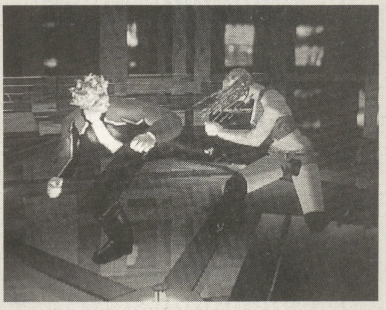
先月の"熟年キャラ"による対戦攻略に引きつづき，今回は，すがすがしい好青年たち，アキラ，ジャッキー，カゲを使っての対戦攻略だ！　これら3キャラを使っている人はもちろん，これから使おうとしている人も，苦手なキャラとしている人にも役に立つ情報満載。コレを読めば30連勝まちがいなし！（教授／宮崎良太）

対戦攻略：JACKY　BRYANT

投げ技あれこれ

ジャッキーが有利な点として挙げられるのは，投げ技をキメる局面が非常に多いことだ。その局面とは，まず，ほかのキャラと同じく立ちパンチやローキックがカウンターでヒットしたとき。そのほかにも，ダブルローキック，エルボーナックルローキック，ダブルパンチロースピンキック，コンボエルボーナックルロースピンキックがカウンターでヒットした場合も，同じく投げることができる。ただし，ノーマルヒットもしくはガードされてしまった場合は，しゃがみ投げをもったキャラには反撃を受けてしまうので，必ず投げ抜けのコマンドを入れておこう。ディレイを使って見切られにくくするのも手だ！

また，移動技であるスイッチステップは，足の位置を変えるだけでなく，行動中は相手の投げ技を無効化することもできるので，覚えておくと便利だぞ。


▶カウンターヒット音がしたら，すかさず投げ技を先行入力だ！

◀見切られると下段投げ確定のSバックナックル

▶スイッチステップ中は空中に浮いているため、投げ技が無効に

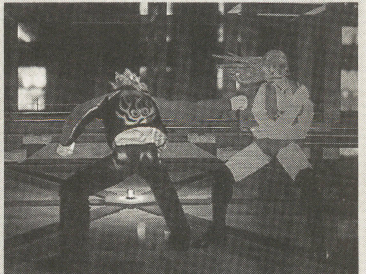
中間～近距離での攻めかた

近距離戦で主体となる攻撃は，中段攻撃であるライジングエルボー。うまくよろけさせることができたなら，スピンキックにつなごう。ガードもしくは通常ヒットであった場合は，バックナックルに切りかえ，コンボエルボーかロースピンキックの2択攻撃を仕掛け，つねに主導権をにぎった闘いを心がけたい。

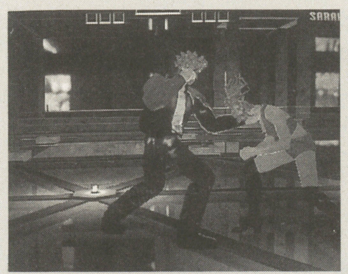
中間距離ではビートナックルからの連携攻撃を多用する。ビートナックルがヒットした場合は，ビート&ナックルロースピンまで確実に入る。ガードされた場合は，その瞬間に←Ⓟと入力すれば，バックナックルが出るため，相手に反撃されずにすむ。

そのほかに，スマッシュフックからの連続攻撃もオススメ。1発目のパンチがヒットしたなら，ライトニングストレートにつなげば，相手を転倒させることができる。ガードされてしまった場合はトリプルフックに切りかえ，近距離戦へ持ち込もう。

▶近距離戦で主体となる攻撃であるライジングエルボー


▶ガードされてもバックナックルで反撃を止めろ！

◀ダウンを奪うことができるライトニングストレート


◀スマッシュフックがガードされた場合はトリプルフックからの2択攻撃を使え！

▶ヒットすれば相手を浮かすことができ、ガードされても反撃を受けない

◀攻撃前後のスキが小さいため、近距離戦ではもっとも頼りになる

対戦攻略：結城　晶

相手を浮かせるためには？

アキラは相手を浮かせる打撃技が多いため，相手を浮かせて修羅覇王靠華山，といった闘いかたが軸となる。

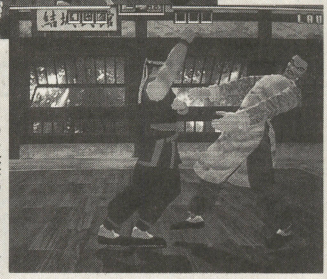
相手を浮かせたあと修羅覇王靠華山での追い打ちが可能な技は，馬歩衝靠，揚砲，カウンターヒット時の側腿，裡門頂肘，躍歩頂肘，崩し技もしくは順歩翻胯後の右端脚。このなかであまりオススメできないものは，躍歩頂肘と右端脚。躍歩頂肘は技の硬化時間が長いため，ガードされると確実に反撃を受けてしまう。右端脚は，崩し技や順歩翻胯によって相手が無防備な状態にキメれば高く浮かせられるが，無防備状態を回復し，逆に反撃されてしまう恐れがあるので使わないほうが無難。

そのほかの技に関しては，基本的にガードされても反撃は受けないので，ガンガン使っていける。

まず揚砲は，相手をよろめかせたあとの2択攻撃の一つとして使う。もしよろめきを回復されたとしても，相手がしゃがんでいれば確実に浮かすことができるし，立ち状態で回復し反撃を試みてくるようならば，裡門頂肘でカウンターを狙い，再び浮かせたい。

馬歩衝靠はリーチが短くしゃがみ状態からでないと出せないため，中間距離から捜下崩捶で踏み込み，間合いをちぢめてから使っていこう。

◀技の硬化時間が短く反撃されないため、ガンガン使っていこう



▶アキラの攻撃のカナメ、裡門頂肘。肘打ち系の技よりも攻撃発生が早い

アキラの有効な連携攻撃

攻撃判定の出現の早い攻撃や，踏み込んで攻撃するタイプの技が多いため，中間距離で様子をうかがい，スキを見てイッキに間合いをつめて接近戦へ持ち込む闘いかたがベスト。

中間距離から間合いをつめる技として有効なのが，捜下崩捶と裡門頂肘。捜下崩捶は，下段技でありながら通常ヒット時でも相手より早く動ける状態になるため，ヒット時は投げと打撃攻撃による2択攻撃を仕掛けられる。ガードされた場合は，エスケープしてからの打撃攻撃や強制立ちポーズからの捜下崩捶，猛虎硬爬山などを使い，こちらのペースに持ち込もう。とくに猛虎硬爬山は，相手にガードされても攻撃後の硬化時間が短く，反撃を受けない。ガード後に反撃してくるようなら，軸をずらして攻撃する貼山靠がオススメだ。

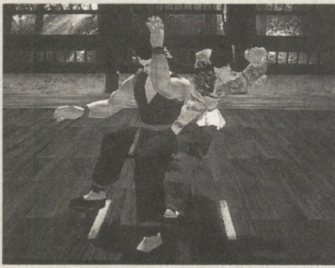
投げ技である鷂子穿林は，技がキマると相手は無防備状態になるため，躍歩頂肘による追い打ち攻撃が可能。しかし，その無防備状態を回復し，エスケープや振り返り攻撃で追い打ち攻撃を回避されてしまうケースも少なくない。もしエスケープしてくるようなら，ダッシュで接近して崩撃雲身双虎掌や投げ技，振り返り攻撃をしてくるようなら，貼山靠で相手の攻撃をかわしつつ反撃しよう。

- 捜下崩捶 → エスケープ → 揚砲or捜下崩捶
- 捜下崩捶 → 捜下崩捶 → 馬歩衝靠
- 猛虎硬爬山 → 貼山靠
- 八門開打 → 独歩頂膝
- 鷂子穿林 → 崩撃雲身双虎掌
- 鷂子穿林 → 貼山靠

◀猛虎硬爬山がガードされた場合は、貼山靠で攻めろ！

▶コマンド入力はむずかしいが、ガードされても反撃を受けない中段攻撃の独歩頂膝

▶八門開打は2発目のパンチが中段攻撃のため、近距離戦で役立つ連携攻撃



◀投げ技である鷂子穿林は、相手の行動しだいで追加ダメージを与えることが可能

▶通常ヒットでも相手より早く動くことのできる捜下崩捶

◀軸をずらしつつ攻撃するので、相手の直線的な攻撃をかわして攻めることができる

▶鷂子穿林後エスケープしてかわすようならば、崩撃雲身双虎掌で大ダメージを負わせろ！

対戦攻略：影丸

カゲの基本戦術とは？

攻撃力・移動スピードともにバランスがよく，立ちパンチの攻撃判定の出現時間はサラ，パイと並んで最速である。しかも，当て身技，サマー2種，移動技，雲龍飛翔脚などの飛び道具，豊富な空中コンボといった『VF3』のほとんどの要素が含まれている，まさにオールラウンド・キャラクターなのだ。

基本的にどの間合いでも闘うことが可能なのだが，攻撃判定の出現が早いため，強いて言うならば近距離戦で手数の多い攻めを心がければ，どのキャラとも十分に闘えるはず。

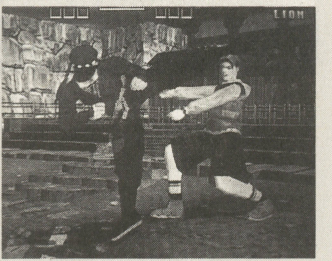
その近距離戦において，もっとも信頼できる技は肘打ちと葉重ね。肘打ちでケンセイしつつ，投げ技や下段攻撃である龍尾閃，中段攻撃である旋蹴り，上段攻撃である葉重ね，しゃがみパンチからの岩暫破，といった多様な攻撃で相手に手のうちを読まれないような闘いかたが可能だ。また，葉重ねは，返し技としても使うことができるので，反撃可能な技をガードした場合は，すべてコレで返せると覚えておくと，いざというときに迷わずにすむぞ。

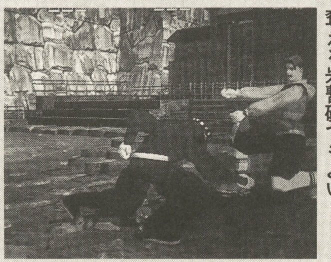
相手が近距離戦をイヤがって，間合いを離して闘ってくるようなら，肘打ちの代わりにミドルキック（中蹴り）を使う。そして確実にダウンを奪うことのできる旋蹴りや円月蹴り，もしくは相手の上・中段攻撃をかわしながら攻撃する回転地擂り脚を使ったり，そのまま前転し投げ技を狙ったりするといい。

投げ技は，基本的には弧延落を使う。空中コンボをキメれば大ダメージを負わすことができるのだが，上級者相手だと投げ抜けされる場合が多いため，攻撃力の高い浮霞と組み合わせて，投げ抜けされないよう心がけよう。

▲近距離戦でもっともたよりになる中段攻撃である肘打ち

▲葉重ねは，よろめき後の追い打ちや返し技として一番確実な攻撃である


▲旋蹴りはリーチが長く，上段攻撃をかわす効果もあるので，中間距離戦で使える


▲しゃがみパンチのあとは，肘打ちの代わりに，ダウンが奪える岩暫破でもよい

カゲらしい闘いかたとは？

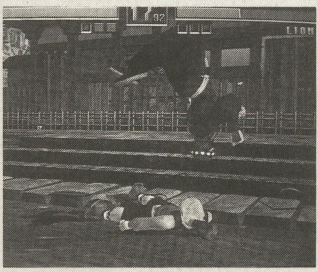
“トリッキーな技使い”と銘打たれたカゲ。これから説明する攻略は，そのトリッキーという言葉にこだわった内容となっているため，前述した攻略よりも多少リスクの大きいものがあるので注意してもらいたい。

まずその1。こちらの旋蹴りなどを相手にガードさせ，反撃してきたところをエスケープでかわす。成功時に，相手との位置が少し離れた間合いであった場合は，キャッチ投げである浮身乱弾撃を狙い，近い場合は順逆自在で相手を跳び越え，その硬化中に再び順逆自在で跳び越えて，旋蹴りや水車蹴りで攻撃しよう。とくに順逆自在を使った攻撃は，2度ほど攻撃力のない技を仕掛けられているため，相手はホンロウされてこちらの攻撃を食らってくれることが多い。

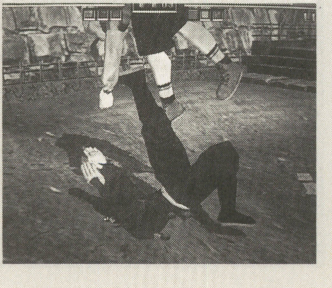
その2。裏水車などの振り向き攻撃をガードされた場合は，闇霞と背龍爪によっての2択攻撃を仕掛ける。どちらも屈辱的な技なので，ヒットした場合，相手に精神的ダメージを負わせること必至。また，背龍爪がヒットした場合，相手の起きあがりぎわにもう一度背龍爪をだすと相手を跳び越え，背後に着地することができるので，背後投げをキメるチャンスとなる。余裕があれば狙ってみよう。

- 肘打ち
  - → 葉重ね → 龍尾閃
  - → 弧延落
- エスケープ
  - → 順逆自在 → 順逆自在
  - → 浮身乱弾撃
  - → 旋蹴り
- 落刃返りor裏水車
  - → 背龍爪
  - → 闇霞

▲通常はまるで使い道のない浮身乱弾撃だが，エスケープ後には狙ってみよう


▲タイミングはシビアだが相手の背後をとることができるので，狙ってみる価値はある

▲相手に背後を見せているときでも2択攻撃を仕掛けたい


▲弧延落のようなあまりにオーソドックスな技ばかり使っていると煮つまってくるぞ！

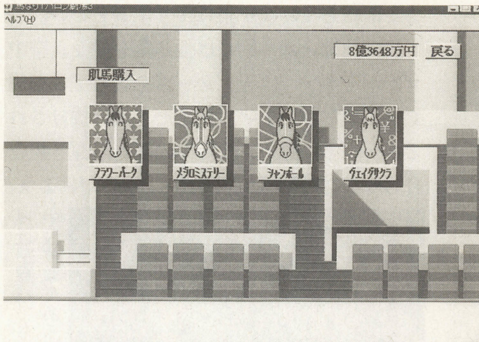
馬なり1ハロン劇場3 徹底攻略PART2 ～牧場生産編～

デビュー前の仔馬の育成方法を紹介した前号に引きつづき，今回は馬の生産に関するノウハウを伝授！（文／倉元一浩）

資金をためて牧場づくり

手持ちの馬たちが順調に勝ち鞍を重ねて，ある程度の資金がたまれば，ユーザー自身の牧場を作成することが可能になる。牧場を作るには，まず8億円の資金が必要で，お金がたまった翌年の1月に牧場制作の話が持ち寄られる。このときに資金の8億円すべてが制作費に使われるワケではなく，あくまでも建設資金は4億円。半分の4億円は手元に残るシステムになっているので，牧場を作ったがために即倒産なんていう心配はない。8億円ギリギリの資金でも躊躇（ちゅうちょ）なく牧場を作ることをオススメする。

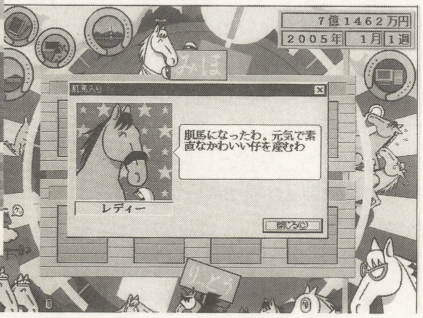
牧場が完成すれば，仔馬のほかに肌馬（繁殖牝馬）を購入することができ，自家牧場生産馬を調教してレースに出走させられるようになる。馬主と生産者を兼ねたオーナーブリーダーと呼ばれる職種だ。自分が生産した馬を育てて，その馬が大レースを勝ったときの喜びはひとしお。



▲8億円の建設資金がたまった翌年の1月に牧場が作られる。これで，肌馬を購入できるぞ！

また，現役時にＧＩレースを勝った牝馬を肌馬として牧場に残すこともできる。そうすれば，好きな種牡馬と配合させ，ユーザー・オリジナルの血統を残しつづけられるのだ。牧場を作ることによって，『馬なり』の世界も大きく変わっていく。

▼競走馬現役時代にＧＩレースを勝つと，肌馬としての第2の人生が待っている。オリジナルの血脈を作ることが可能だ



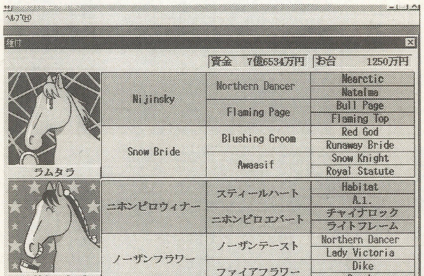
◀4月に仔馬が生まれると『馬なり』らしい，こんなビジュアルが見れる

3種類の配合パターン

牧場建設後は，いよいよ手持ちの肌馬に種付け。ひとえに種付けと言っても，ただやみくもに配合していたのでは強い馬は生まれてこない。デビュー前の調教などで馬自身の能力は変化していくが，地盤となる基本能力値は配合の時点で決定する。強い馬を生産したいのなら，血統背景を考えた配合を心がけなければならないのだ。

配合パターンは大きくわけて3種類ある。一つは，5代血統内までにまったくちがう血脈を持つ馬同士のアウトブリード配合。このパターンで生まれてくる馬は健康的に育つ可能性が高い。つぎに，アウトブリード配合と同じように父母が異なる血脈を持っていて，さらにその相性が良いパターンをニックス配合と呼ぶ。馬の底力をアップさせるには，この効果を使うのがベターだ。そして最後に，4代血統内までに同じ血脈を持った馬同士のインブリード配合（近親配合）というものがある。インブリード配合によって得られる効果はおもにスピード・アップ。最近では実在の競馬でも用いられており，ほかの競馬SLGでも重視されているファクターだ。しかし，能力が大幅にアップする反面，体が貧弱か，気性が荒い問題児が生まれる可能性も大きい。まさに諸刃の剣とも言うべき配合パターンだ。

以上の三つの効果を考えながら配合しなければ強い馬は生まれない。競馬を覚えたてのユーザーにはむずかしいかもしれないが，競馬育成SLGをプレイする以上，この三つの配合パターンは最低限覚えてほしい。



▲セオリーどおりの交配もいいけど，思い入れのある馬同士の配合なんてのもおもしろい

各配合による効果

前ページでも述べたインブリード配合と，ニックス配合をいかに上手に使うかで，ゲームの流れも変わってくる。ここでは，両配合による互いのパワーアップ効果を紹介していこう。

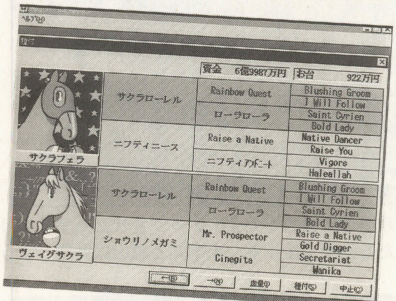
まずはニックス配合。基本的には遠い血脈同士の配合なので，とくに血量を考える必要もなく，初心者には向いているかもしれない。

たとえば，ゲーム上によくでてくるノーザンダンサーの血脈を持つ馬に対して，相性の良いニックス配合は，ゼダーン系，ファイントップ系，ヘイルトゥリーズン系というパターンがある。血統にくわしくないユーザーでもこの法則さえ覚えていれば，簡単に強豪馬候補を生産できるのだ。ほかにもボールドルーラ系×プリンスキロ系，レイズアネイティヴ系×トムフール系が相性の良いニックスだ。

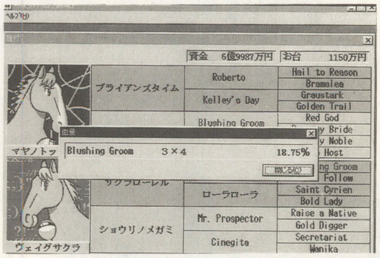
ニックスとは逆に，血脈にある程度精通していないとむずかしいのがインブリード配合。これをクロス（たとえばノーザンダンサーのインブリードならノーザンダンサーのクロス）とも言う。本来は能力アップのために行なう配合だが，考えなしにヘンなインブリード配合を行なうと能力が上がるどころか逆に低迷する場合もあるので要注意。ちなみに，あまり好まれないインブリード配合は，セクレタリアト，マイリージャン，ムーティエあたり。

おもしろいインブリード効果例では，気性難になる可能性がかなり高いが，スピードもイッキにアップする不思議なインブリード効果をもたらす，ナスルーラのクロスというのもある。ちなみに，日本競馬界のアイドル的存在だったオグリキャップをはじめとするオグリ一族の血脈にも，遠くにナスルーラのクロスが存在している。一発逆転の大爆発を狙うならコレがおもしろいだろう。

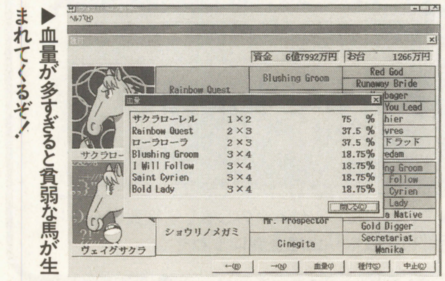
そのほかの実戦で使えるおもなインブリード効果一覧を上の表にまとめてみたので，参考にして，いろいろな配合を試してほしい。



▲いろんな配合を試して血統によるパターンを覚えていこう！



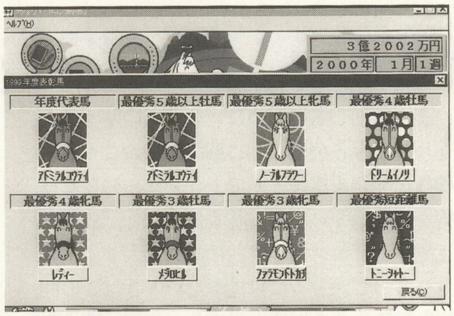
◀血統図内の馬名が青くなっているのは同じ血脈がある証拠



▶血量が多すぎると貧弱な馬が生まれてくるぞ！

おもなクロスによるパワーアップ効果一覧

クロスする馬名	パワーアップ一覧
グレイソヴリン	強力なスピードアップが期待できる。
ニジンスキー	スピードとスタミナがまんべんなく上がる。
ハイペリオン	強力なスピードアップと，スタミナの上昇。
ニジンスキー	スピード，スタミナともに上がる。万能型になる。
ノーザンダンサー	距離適性が幅広いタイプで，スピードアップも。
ネヴァーセイダイ	スピードは上がるが，気性難に……。
ボールドルーラ	ダートでの適性が高まる。
ヘイルトゥリーズン	相手の牝馬の力をだす。直接の効果は少ない。
ネアルコ	中距離戦でのスピードアップが望める。



▲筆者の愛馬は見事に4歳牝馬3冠を制してチャンピオンの座に輝いた

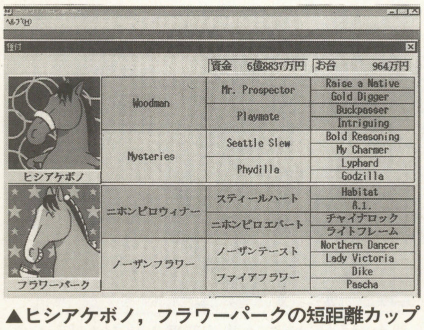
ＧＩレースを勝ちまくれ

ユーザー自身が生産した馬の血脈をのちの世代まで残しておきたいのならば，とにかくひたすらGIレースを勝つことだ。

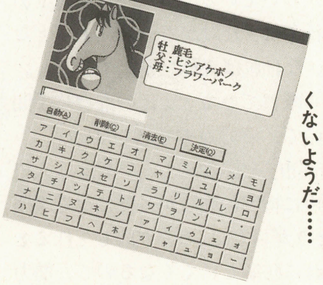
勝ちまくれば引退後に種牡馬や肌馬になれるどころか，年度代表馬（1年を通して各部門ごとに選出される優秀な成績を収めた馬）として表彰されることもある。現役時代に優秀な成績を収めたということで，肌馬として売りにだすときも高い値で取り引きされるため，GIレースの流れをふまえたローテーションを組んだほうがいい。GIをいっぱい勝ってオリジナルの血脈を残していこう。

『馬なり』こんな楽しみかた

馬たちがしゃべって，コミュニケーションをとることがウリの『馬なり』シリーズ。原作の漫画でも，ゲームと同じように，馬が人間のような行動をとったりする。なかには，馬同士の恋愛物語なんてのもある。このゲームの中では，そういった原作内の恋人同士や，ライバルだった馬の子供たちが登場してくるのだ。実在の競馬でも原作の中でも登場していない仔馬たちが走る姿は，ファンにとっては涙モノ。いつしかゲーム上の仔馬と同じ血統の馬が本物のターフを駆ける日を心待ちにプレイするのも一興だ。



▲ヒシアケボノ，フラワーパークの短距離カップル。実在の競馬で実現する日がくるのか？



◀短距離のスペシャリスト同士の仔馬がついに誕生した。ちなみに，こいつの性格はあまり良くないようだ……

シヴィライゼーションII
世界征服の手引き

■メディアクエスト　■SLG
■Windows3.1／95　■9,800円
■CD-ROM　■発売中

先月はシナリオ・メイキングについて解説したので，今月はゲームの攻略法について簡単にまとめてみた。ゲームの遊びかた自体がわからない人は記事前半を，慣れてきた人は後半部分を参照してほしい。なお，このゲームの真の楽しさは不利な状況を逆転しての世界征服にある。積極的に挑戦しよう。

（文／煌竜）

初心者編（酋長への道）

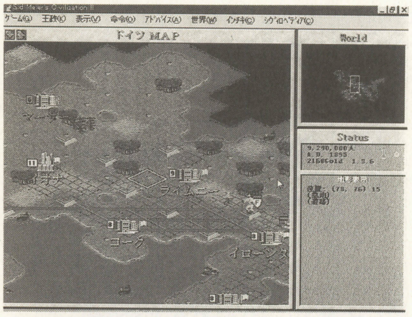
まずは初心者のために，ゲームの基本的な進めかたを各項目ごとに解説しておこう。

●技術開発＆施設：そのときどきに必要な技術を開発していくのが基本。ただし「鉄道&工場」と「エンジニア」は国力を大きく上昇させるので，とくに目標がないときはこの開発の道筋にある発明を選ぼう。初期技術は陶器（穀物倉庫），識字（図書館），葬儀&神秘主義（寺院）から開発すると文明が早く発展する。軍事技術は数学を開発して投石機&重装歩兵に頼るか，騎士道を確立して騎士だけで間に合わせるといい。七不思議は「コペルニクスの天文台」などの知識系の不思議が役立つ。キャラバンを利用し，全都市の工業力を使ってイッキに建てたい。また，たとえばすべての都市に大聖堂を造るよりも，「ミケランジェロの教会」を建てたほうが早い場合がある。施設の代用としても検討しよう。

●政治：ゲームに慣れるまでは君主政治か共産主義がやりやすい。専制政治も簡単だが，経済力がないのでコンピュータに負けやすい。

●開発比率：現金収入・ゼイタク品・科学研究の比率はまず5・0・5としておき，ある程度資金がたまったら施設の維持にかかるぶん以外はすべて科学研究にまわそう。特定の技術を急いで開発したい場合は，一時的に限界まで研究につぎこむのもいい。ゲーム後半まではゼイタク品に予算をまわす必要はない。そのぐらいだったら現金収入に振りわけ，宗教・娯楽施設を作るべきだ。いずれにしても状況にしたがってこまめに比率を変えていこう。

●軍備：軍隊は維持するのにコストがかかる。都市防衛には重装歩兵などの防御系ユニットが2部隊いれば十分なので，戦争がないときは余分な部隊は解散させるべし。逆に戦争のときは予算をつぎこんででも強力な部隊を大量に編成し，敵の部隊や都市をイッキに攻め落としてしまおう。少しずつ作って前線に投入すると，敵がその間にダメージを回復して，また最初からになりかねない。なお，最前線の都市にはかならず攻撃型ユニット（投石機とか）も配備すること。こちらの都市を攻撃してボロボロになった敵部隊を効率よく倒せるからだ。防備のうすい都市をねらわれた場合のために，移動力の高い部隊をやや後方の都市に待機させておくとなおいい。

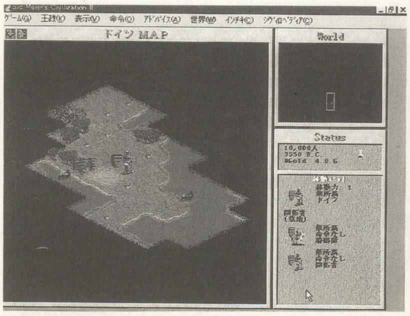


▲鉄道は工業力を大きくアップさせ，戦争のやりかたを完全に変える。都市間と鉱山に敷設しよう

都市の建設と発展

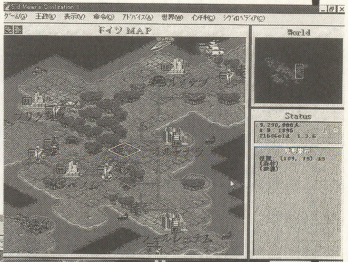
このゲームでは，都市を築いて発展させることがすべての基本になる。ゲームをはじめた場所ですぐに街を作っていてはダメ。周囲を確認して，適した場所を選ぼう。都市範囲内に工業力つきの草原（まん中に楯のマークがついているやつ）が3か所以上あるのが最低条件。丘陵が2～4か所あるとなおいいが，なければ森林で妥協すること。海や川から離れていると土地の灌漑に手間がかかるので，その点も考慮したい。

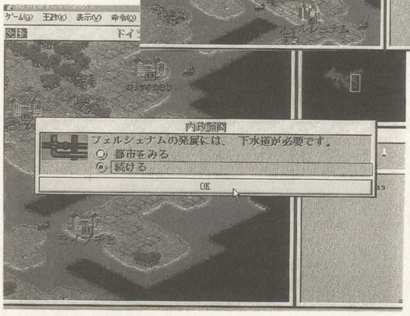
「つぎの都市」を作るタイミングは，人口増加のために特定の施設が必要になる規模6と12のときが目安だ。あまり離して作ると戦争のときに防衛しにくくなるので，勢力圏が重ならないかぎりは近いほうがいい。また，建設に前後して，近くの都市とのあいだに道路をひくことも忘れずに。道路があるとユニットが3倍以上の速度で移動できるうえ，交易収入も入ってくる。土地整備用の植民者ユニットを作ったら，土地の灌漑よりも先に道路網を造り上げよう。



▲豊かな土地は都市を早く発展させる。ゲームの難易度が高いときほど慎重に決めたい

▶都市の間隔は最低でもこのぐらいは近づけよう。遠いと援軍を派遣しても間に合わない





▲このメッセージはムダのしるし。植民者を作り，新都市建設なり土地整備にまわそう

上級者編（天帝への道）

「天帝」レベルでは，最初から敵の部族は強大で国力の差は圧倒的，都市の住人は2人目から不幸になり都市の発展も困難……とキビシイ条件がそろっており，いきあたりばったりのプレイではまずコンピュータには勝てない。

ではどうするかというと，最初の都市建設から1000年ぐらい……周囲の探索がある程度進んだ時点で国家の運営方針を決定し，それに向かって一直線に突き進むのだ。近くに他文明がないか平和的な部族ばかりなら右の「君子の道」を，好戦的な相手が近くにいたら「覇王の道」をとるのがベストだ。

いずれにしても，外交がきわめて重要な問題になり，とくに以下の3点は必須条件だ。

①約束を破るな！

条約を無視して攻め込むと，他国のこちらへの信頼度が大きく低下し，以降の外交に大きくひびく。大国の首都を陥落させるチャンスでもなければ，約束は守って誠実な国だと思わせておこう。裏切りは一度だけで十分だ。

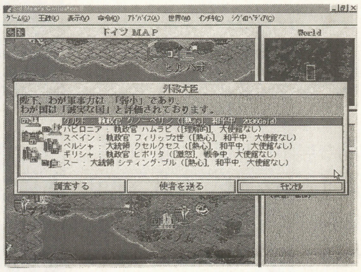
②敵国は一つだけ！

自分よりも強い複数の国と全面戦争になると，ほぼ確実に負ける。いかなる譲歩をしてでも正面から戦う国は一つだけにしぼろう。1国だけならば戦いようはある。

③技術を入手せよ！

技術を複数の国と交換すれば飛躍的に科学は発達する。役に立たない技術を押しつけ，役立つものを手に入れるとなお良し。軍事技術を渡すときには細心の注意を！

とくに騎士や戦車などの万能型ユニットは，自分だけが持っていれば格段に有利なのだ。



▶関係はこまめにチェックしよう。相手の政治体制にも注意

君子の道

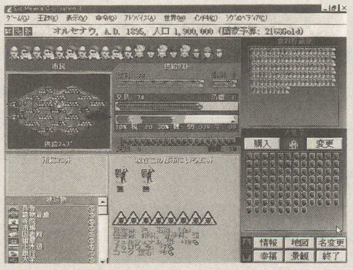
この道の基本は「とにかく技術」。技術水準さえ高ければ，ゲーム後半で逆転は可能。なにがなんでも世界最先端国家を目指そう。

そのためにはまず，開発の基盤である都市の施設を整えることが先決だ。不幸者のでやすい“天帝”では，都市を乱立させるメリットはないので，集中開発する都市は五つ以下でOK。開発比率は施設の維持にかかるぶんをのぞいてすべて研究。臨時収入があったらそのぶんもつぎこもう。図書館などの知識系施設は必須だが，経済に余裕のないゲーム序盤の小都市は別（生産が少なければ維持費のもとがとれない）。現金収入も科学研究も「交易」の産物であることに注意。ただし，七不思議の天文台と学士院だけは別格で，どんなことをしても他文明より先に完成させよう。

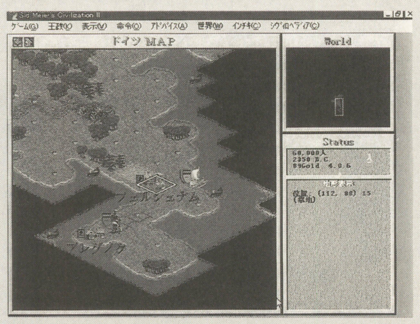
防衛面では攻防兼用ユニットを各都市に1～2部隊おきたい。兵舎は首都に一つだけおくか，それも売ってしまうこと。維持費がもったいないからだ。略奪者がきたら兵を集めて確実に防衛し，リーダーをつかまえよう。

周辺探索はしてもしなくてもいい。しなければ略奪者がひんぱんにきてリーダーを金ヅルにできるし，探索すれば他文明との貿易のチャンスが増えるからだ。需要と供給がかみあった場合の貿易収入は意外と高い。

政治形態は共和政治で必要十分。科学の発展の速度が君主制とはまるでちがうぞ。



◀貿易はかなりの収入になる。自都市間でもやっておこう



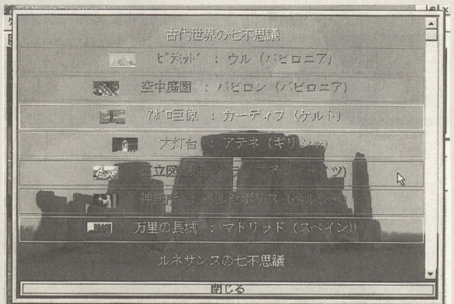
▲略奪者は貴重な収入源。確実にリーダーを金に変えるべし。そのためにも道路の整備は必須

覇王の道

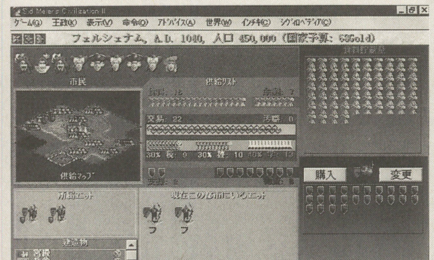
このゲームの主旨は「いかに都市と科学を発展させるか」ということだ。つまり覇王の道の奥義とは，「都市と科学をいかに効率よく敵国からもぎとるか」に尽きる。

この道を選んだならば，科学技術の発展は不要。正確には必要な（軍事）技術を開発するときだけ科学の比率を最高に上げ，完成したらすぐさま最低値にもどすのだ。七不思議の王立図書館を建設し，技術の入手をこれだけに頼る荒技もある。あとは敵の都市を占領して入手するのだ。

政治形態は原理主義がベストだが，これは入手に時間がかかる。次点は共産主義だがこれも同様。最初は専制政治，国が大きくなったら君主政治を使おう。要は兵の維持にかかる工業力消費をおさえるのだ。



▲王立図書館があれば，全文明の平均程度の技術水準は維持される。図書館など不要



▲後方の都市には攻防兼用ユニットを置こう。序盤は弓兵がいろいろな用途に使えて便利だ

戦争の進めかたは，相手の国の大きさによる。大きな国ならば近くの都市から一つずつ奪っていく形になるが，首都が自国に近い国ならば首都直撃を狙いたい。うまく敵国が分裂したら，その片方と同盟を結んでもう一方と全面戦争……という芸当が可能だ。

具体的な戦術としては要塞を活用する。防御部隊だけではなく攻撃部隊・機動部隊を配置し，単独で近寄ってくる敵の攻撃部隊を途中でたたきつぶすのだ。敵が目前でちょうど移動力切れになるよう，道を作っておく小技もある。これで時間をかせぐ一方で，敵の進行経路を迂回(うかい)した大規模攻撃部隊で敵の都市をイッキに落とせばOK。なかなか落ちない都市は外交官を使って反乱を起こしたほうが早い。こちらの総攻撃直後が狙い目だ。なお都市占領の前に外交官を忍び込ませて技術を盗めば，都市占領時と合わせて2個手に入るぞ。

サイキックフォース 命EX

■タイトー　■アーケード　■稼働中
■プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

～あらすじ～　謎の女性サイキッカー（ウォン）VS八巻（ソニア）の息づまるサイキック・バトル。未来永劫につづくかと思われたこの闘いにも，ついに決着のときが……。

虚空の幻影

「かかりましたね！」

かけ声とともに無数の小剣がソニアの体に突き刺さる。開幕直後に狙った弱→強→エレクトリッガーのコンボ・スペシャル。それをウォンの防御系超能力「虚空の幻影」で回避され，逆に弱→弱→強→結界→戒めの洗礼の連続技フルコースを食らってしまったのだ。

やはり……強い！

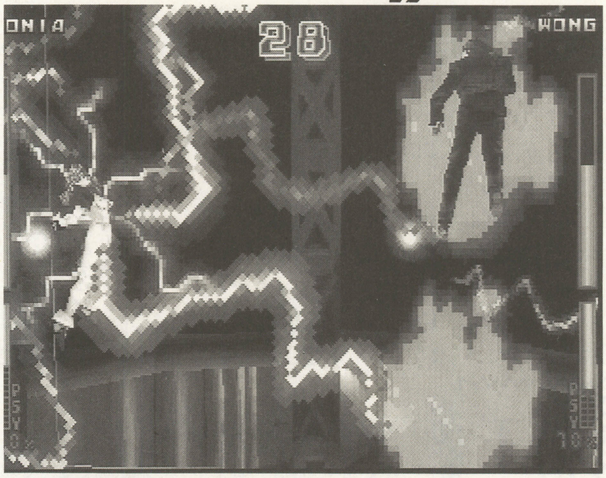
虚空の幻影（＝連続技を食らっている状態から相手の背後へワープし，反撃に転じる超能力）を持つウォンに対して安易な連続技の使用は命取りになる。これは『サイキックフォース』の対戦をヤリ込んでいる者なら誰もが知っている対ウォン戦の常識だ。

八巻が反撃されて当然のコンボ・スペシャルをあえて使用したのは，彼女の実力を真に見きわめるため（本当か？）。そして彼女はエレクトリッガーのスキを見のがさなかった。

そのコンボ・スペシャルに反撃することで，彼女は見事，八巻の声なき「問い」に応えてみせたのだ。

「……なるほど，遠慮はいらないってワケか」

いわゆる「拳で語り合う」的な展開を想像し（１人で）盛り上がる八巻。強敵の出現を前に八巻のゲーム魂は，ゲーム・センターあらしのそれすらも凌駕（りょうが）するほどにアツく燃え上がっていた。



新宿サイキッカーズ

……どれほどの時間がすぎたのだろうか？　ふと店内の時計に目をやると，時刻はすでに午後11時30分をすぎている。

（もっと対戦を楽しみたいところだが，終電に乗り遅れるわけにはいかない。今日はこのへんでおいとまするか）

渋谷に通いだしてから数週間たつが，時間がたつのも忘れるほど，対戦に没頭できたのははじめてだった。彼女に心の中で礼を言いつつ，対戦台をあとにする。が，立ち去ろうとする八巻を背後から呼び止める声が……。

なんと数時間にわたって激闘をくり広げてきた彼女が八巻に話しかけてきたのである。なるほど，これが激闘のあとに芽生えるというサイキッカー同士の友情というやつであろうか？　だが，つぎの瞬間に彼女が発したのは八巻には思いもよらないひとことだった。

「いや～お強いですね。ひょっとして新宿サイキッカーズのかたですか？」　**（つづく）**

サイキッカー必見！　サイキックジャンキーフェア・レポート

去る2月2日，池袋はサンシャインワールドインポートマートで開催された『サイキックフォース』の一大イベント，その名も「サイキックジャンキーフェア」。『～2（仮）』をイメージしたプロモーション・ビデオが上映されるなど，ファンにはたまらないイベントとなったのだ。

▲キース役の声優・津久井教生さんが突如，乱入！　会場は一時パニックに

◀◀対戦大会あり，開発者インタビューあり。『サイキックフォース』OVAの制作発表もあったぞ

サイキッカーのひとりごと

対戦大会に出場しそこね，あまりの人の多さに酸欠で死にかかった僕が会場の片隅で見つけた至極（しごく）の一品。それが下の写真で紹介しているサイキッカー必食（？）のお菓子，その名も「サイクッキー」だぁ！（もうヤケ）

ちょっとやそっとのことじゃオドロかない僕も，このネーミング・センスには思わず脱帽。その場で自分用と編集部用の2箱をゲットし，会場をあとにしましたとさ。**（終わり）**

◀包装紙に描かれた4コママンガもポイント高し

※画面写真はプレイステーション版のものです。

R. Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

1月末から4日ばかり，休暇をとった。勘のいい人ならお察しのとおり，今回の休みは『FFⅦ』のためにつくったもの。スタートからエンディングまでならば，4日もあれば片づくだろうとの計算を働かせていたのは言うまでもない。

しかし，この4日間の休みは公式な休暇ではないのがツラかった。一部の仕事先には休むことは伝えてあったのだが，それもほんのひとにぎりの人のみ。「忙しいらしいけど，原稿のほうどう？」と携帯に連絡が入るたびに，「いやあ，もうちょっとかかりそうですねぇ」と答える。当然，この「もうちょっとかかる」という言外には“FFⅦが”なる意味が隠されているのだが，そんな墓穴を掘るようなマネができるわけもない。とりあえず本当にまずい仕事だけ片づけてお茶をにごす日々がくり返されるわけだ。

この短い休みのあいだにエンディングを迎えるために，15時間以上ものあいだ，食事も取らずに黙々とプレイしてしまったこともあった。さすがにディスプレイをこれほど長い時間，凝視しつづけると身体が悲鳴を上げはじめる。頭はガンガンするし，昼と夜の区別もつかなくなる。寝ても覚めても頭痛は取れず，しかも『FFⅦ』は終わらず，仕事の電話はひっきりなしにかかってくるという具合。いま思えば，働いているときのほうがまだラクだった。ウソはよくないね。

それにしてもプライベートでこれだけゲームで遊んだのは，じつに久しぶり。まったく仕事に関わりがなく，編集部では共通の話題にもなる。やっぱりゲームは趣味で遊ぶべき。締め切りがないのはいいねえ。

No.10
FF休みとビデオキャプチャカード

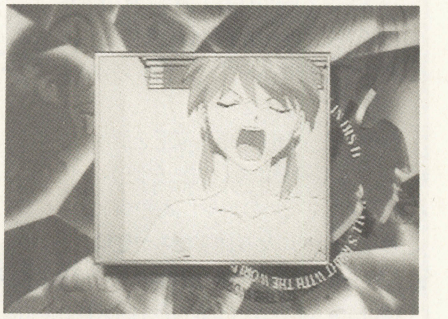
最近，ビデオ・キャプチャ・ボードを搭載したPCを新たに組み立てた。導入したのはMIROのDC20。日本語版では14万円近くするのだが，たまたま見つけた英語版が9万円だったためにそちらを購入。差額分でCD-ROMやらメモリやらを買い足し，ビデオ・キャプチャ・マシンとしての体裁はなんとか整ったしだい。

が，ここで問題が発生。静止画は大丈夫なのだが，動画のキャプチャがまったくできないのだ。静止画さえ撮り込めれば問題はなのだが，それじゃあ高いお金をだした意味がない。OSの再インストールなども含めていろいろやってみたのだが，事態は一向に解決せず。その原因もわからないのだから，手探りの状態で解決方法を探すしかない。くぅ，動画の撮り込みこそがお前の役目だろうが！

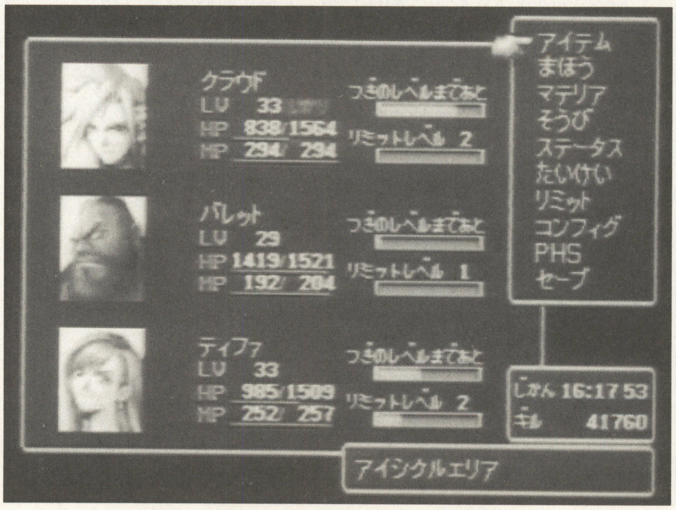
で，いろいろ考えたすえにデバイス・ドライバが英語版だからなのではと思いつく。しかし購入したのは英語版，日本語のドライバが手元にあろうはずはない。そこで役に立ってくれたのが，最近のDOS／V雑誌に付属しているCD-ROM。このなかには日本で購入できるハードウエアの最新ドライバが収録されている場合が非常に多い。もしやと探してみると，やはりDC20用の最新日本語ドライバが収録されていたというわけ。

日本語ドライバの導入で無事に動画もキャプチャできるようになった我が家のマシン。ビデオ・キャプチャができるだけで，PCの楽しみかたは大きく変わる。必要もないのにビデオから動画をキャプチャしてデジタル・ビデオを自分でつくってみたり，ゲーム画面を撮り込んでみたり。予想以上にシャープな映像が得られ，しかも動画ならば秒間30とまではいかなくとも25フレームぐらいならば余裕で撮り込める。これならば普通にビデオを作成するうえで十分。キャプチャ・ボードの中には，PSやSSなどの特殊な画面モードは撮り込めない製品もあるのだが，このDC20ならばそんな心配も無用。いろいろと試してみたが，キャプチャに失敗したことは一度もなかった。デジタル・ビデオの作成に興味がある人に，このDC20はオススメのハードかも。僕もヒマを見てデジタル・ビデオをやってみるつもり。

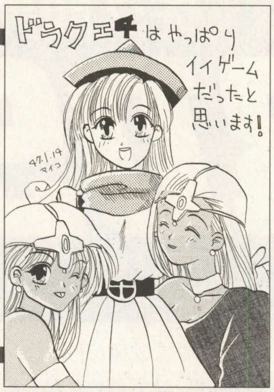
今回のこのコーナーの写真は，2点ともゲーム画面を静止画キャプチャしたもの。カラーでお見せできないのが残念だが，色味なども非常にキレイ。写真がわりとして使用できるので，いよいよ外出する機会が減ってきそうだ。すべてデジタル化できれば，ネットワークが活用できるしね。ホント，便利な世の中だ。



▲SS版『エヴァンゲリオン』の第弐弾。画面中央のムービー部分に，撮り込みゆえに目立つ粗がわかるだろうか？



▶『FFⅦ』もこのとおり，しっかりキャプチャできる。デジタルで画像が得られるから，加工なども簡単だ



ゲーム考現学

《第33回》“頂上対決 ドラゴンクエストvsファイナルファンタジー”

Written by　山田　整＆“永久機関”

今号のテーマは日本人なら名を知らぬほうが少数派という有名RPG『ドラゴンクエスト』と，その対抗馬と言われる『ファイナルファンタジー』シリーズ。

次回は育成SLG対決，『プリンセスメーカー』『装甲騎兵ボトムズ』ほか。以降は再び新シリーズ，マルチメディアをテーマに『エヴァンゲリオン』などを取り上げる。

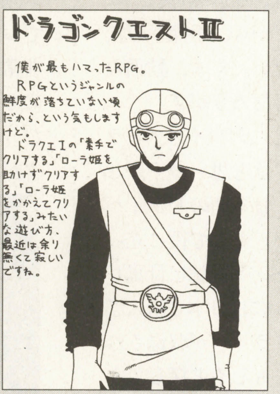
VS

ドラゴンクエスト

『ドラゴンクエストVI～幻の大地』

■エニックス　■スーパーファミコン
■RPG　■11,400円

今さら言うまでもない，日本一有名なRPGのシリーズ。アメリカ製RPG『ウルティマ』シリーズのフィールド画面と『ウィザードリィ』シリーズの戦闘画面を組み合わせ，絶妙のバランスで味つけしてある。鳥山 明のグラフィックは子供から大人まで，誰にでも親しみやすい。個々の作品の特徴は……



by 鼻伏せビリヤード

●I：主人公は邪悪な竜王を倒すべく，1人で剣をふるい魔法を使う。パーティ制でないのが今では逆に新鮮。

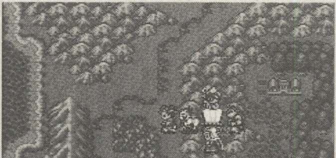
●II：頼りになる仲間たちが登場，3人パーティに。シリーズ中もっとも歯ごたえのあるバランスで評判。

●III：4人パーティ。キャラは全員自作可能，レベルが20以上になれば転職も可能と，『ウィザードリィ』的な楽しさ満点。

●IV：全体が5章構成に。4章までの登場人物が，最終章で登場する主人公の介添え人になる。傑作だが主人公が弱いのだけが欠点。

●V：モンスターを仲間にして世界をねり歩く。珍しくストーリーが強引，かつ「主人公が勇者でない」という異色作。

●VI：主人公と仲間たちが転職をくりかえし，特殊技能をつみ重ねて強くなっていく。ちょっと「育てゲー」的な魅力あり。


▲単純明快，わかりやすさ重視の画面表示も幅広い人気の理由の一つ

I～III，IV～VIの間には少しずつ関連がある。前作をやった人はよりおもしろく，そうでない人も問題なく遊べるのだ。『FF』シリーズとちがい，「ゲームが終わっても世界がつづいていく感じ」があり，独自のストーリーの小説，漫画などが人気を博している。

ファイナルファンタジー

『ファイナルファンタジーVII』

■スクウェア　■プレイステーション
■RPG　■6,800円

by 石川義勇規

事実上，日本の「最先端」をいくRPGシリーズ。毎作，当時の最先端の技術と新しい趣向を取り入れながら，好評な部分は受け継いで発展してきたシステムを持つ。早くからイベントによってドラマを表現することを重視してきた。頭をひねらないと勝てない戦闘が多いのも特徴的。

●I：システムは元祖『ドラクエ』と同様。派手なイベントはまだ少ないが，オープニングの趣向に演出重視の同社の特徴がかいま見える。

●II：各技能について熟練度を設ける。システム面における初の実験的試みだが，味方同士で長いこと殴り合っていないとゲーム後半の戦闘に勝てない。

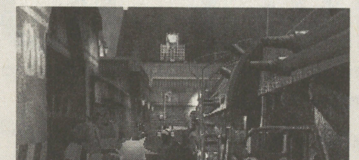
●III：ジョブチェンジ・システムを採用，プレイヤーの職業選択が重要になる。イベント＆デモで物語の多くを語るようになる。

●IV：アクティブタイム・バトルをはじめて採用する。キャラごとに職業を固定化したのもこの作品が最初。

●V：『III』のジョブチェンジ・システムを発展。複数の職業の技能を組み合わせることで，戦闘の自由度は最高潮に。

●VI：ハードの限界まで美しく描き込まれたマップ，オペラ座をはじめとするイベント演出の強化など，映画を強く意識した作品。職業は再びキャラクターごとに固定化。

●VII：右ページの記事参照。


▲美しいムービーで物語がはじまる。最初のつかみのうまさは変わらない

試行錯誤されたシステムの新奇さは（バランスはともかく）ほかのゲームの追随を許さず，毎回が期待を持てるシリーズと言える。

バランスっていいなあ

私は最近アメリカ製のゲームばかりやっていたが，先日『ドラクエIII』をやって驚いた。何が驚いたって……

砂漠のピラミッドに入る。すると巨大な神像のまわりに，12の宝箱が並んでいる。一目見て思う。「いかん！　宝箱を開けるとエライことになる！」

だが勇気をふるって開けてみる。なんと，箱からでてきた敵は適正レベルの相手だった！　まずここでビックリするのだ，アメリカのゲームに慣れた人間は。

さて，箱を11個開けて，私は思った。「これ以上はいかん！　12個目を開けると神像が動きだすんだ，オレにはわかってるぞ！」

だが勇気をふるって開けてみる。なんと，動きださない！　ここで私は思うのだ。

「ああ，『ドラクエ』っていいなあ」

「バランスのとってあるゲームはいいなあ」

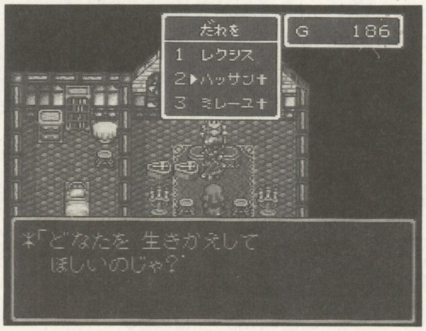
★

よく，人は言う。「ドラクエシリーズは『夢幻の心臓』のパクリだ。もっと言えば『ウルティマ』と『ウィザードリィ』のパクリだ」

それはそう。だが『ドラクエ』には初代から，『ウルティマ』にも『ウィザードリィ』にもない何かがあった。それがバランスだ。

敵にでくわす率は高からず低からず，相手の強さは適正で，ちょうどダンジョンから帰ってくるあたりで呪文がつきる。そのうえ，死んでも城で生き返るので，途中で投げだす心配がほとんどない。画期的な完成度を誇る，「誰でも最後までできる」好ゲームだった。

『ドラクエ』シリーズは以後も冒険に走らず，つねに「誰もが遊べるゲーム」を供給してきた。システムの変更はあくまでもサシミのツマ。ゲームの命はバランスと，世界中を歩きまわる探索のおもしろさにある。そう，『FF』がグラフィックと音楽に割いている労力の数分の一を『ドラクエ』はバランスと世界観にさいている。これにより，最悪の俗流エコロジー思想でエンディングをごまかす必要がなくなり，より一貫した物語を生みだすことが可能になっているのだ。　**(桂令夫)**



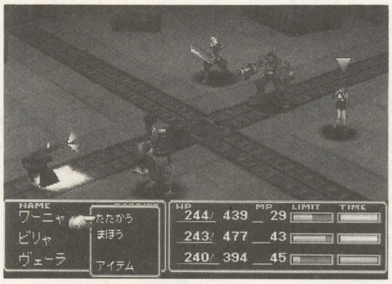
▲いつでもどこでも気軽に復活。『ドラクエ』のありがたさを噛みしめる瞬間

「旅立ち」の感動をいつまでも

初代『FF』のオープニングをはじめて見たときの感動は忘れられない。このゲームはスタートしてからしばらくは淡々とゲームが進むのだが，最初の中ボスを倒し，王様から旅立ちの許可をもらって橋を渡った瞬間にオープニング画面が現れ，今では恒例となった音楽が流れるのだ。この演出は，「プレイヤーの気分を盛り上げる」という点で，のちの作品と共通するものがある。

そのつぎにプレイしたのは『VI』だった。この作品の序盤ではどうも妙な雰囲気があった。敵は機械兵器に乗って襲ってくるし，こちらにも火薬銃をぶっぱなすやつがいる。どこが「ファンタジー」なんだと思わないでもなかった。だが話が進み，機械文明が圧倒的な世界の危機の前に崩壊し，プレイヤーが完全に自由意志で旅ができるようになる。このときに，「ああ，やっぱりこのゲームはファンタジーなんだ」と思ったものである。

そして最新作の『VII』。最初はとにかく違和感があった。主人公はテロ組織の一員で最初のイベントが街の動力炉の爆破，その後ネットに犯行声明を流して地下鉄でアジトに逃走する……。「ファンタジーはどこに行ったんだあ!!!」と思ったプレイヤーは多かろう。おまけに延々と巨大都市ミッドガルの中を走りまわるうちに，あたかも密室に閉じこめられたような感覚はつのるばかり。だが数時間のプレイ後，目の前に開けたのは広大な大陸。そして，そこの街や敵はまぎれもなく「ファンタジー」なものだった。この旅立ちの快感。これがあるかぎりこのゲームはいつまでも「ファンタジー」たりうる。　**(斎藤通彦)**



◀『VII』。技能の組み合わせを生かせる戦闘システムも健在だ

RPGの頂点

10年ばかり前，ゲーム雑誌において新作のRPGは「これは『ウィザードリィ』タイプの～」とか「『ウルティマ』形式をベースに～」などと表現され，この2者にどこまで近づいたかがゲームの価値を決定していた。

そしていつごろからか，RPGは物語を見せるものへと変化した。最大の転換点は日本ファルコムの『イース』ではないだろうか。この作品の成功を見て，AVGの専売特許だと考えられていた「物語性」をRPGに取り込めることに気づいた制作者たちは，それを実行にうつしはじめた。難解な謎ときやアイテム捜索は影をひそめ，ビジュアル・シーンとドラマがそれにとって代わった。年々進歩をつづけるハードの性能がその傾向に拍車をかけた。

では『ウィザードリィ』と『ウルティマ』は過去の遺物となり下がったのか？

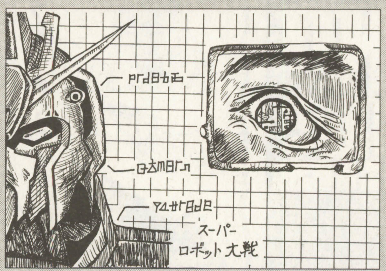
ちがう。両者それぞれの長所，楽しさのエッセンスはバラバラにされて，すべてのゲームに取り入れられるようになったのだ。かつての頂点が「標準システム」になったのだ。

そして現在，日本のRPG界に君臨する『ドラクエ』と『FF』は，ともにその流れの頂点にある。同じく「標準システム」を持つ初代作品から出発した両シリーズは，「ゲーム世界の広がり」と「演出」をそれぞれ追求し，その分野ではほかのゲームの追随を許さないほどの完成度を持つことになった。

だが残念ながら，この2シリーズから「RPGの新しいなにか」が見えてくることはないだろう。完成度の高さは，裏を返せば従来のRPGの枠組みを忠実に守ってきたということでもある。RPGの定義そのものを変えてしまうような強烈な作品は，むしろRPGの周辺……SLGやそのほかのジャンルとの融合をはかりつつある，さまざまな実験的な作品のなかから生まれてくるだろう。しかしそれはこの両シリーズの価値をおとしめるものではない。「従来のRPG」がどこまで人を楽しませ，感動を与えられるかを，『ドラクエ』と『FF』はこれからも見せてくれることだろう。

◎前号追補イラスト◎

by 遮那王かみら



▲すいません。ちょっとした手ちがいで先月掲載しそこねたイラストです。ロボットはZガンダムかな？しかしこの恐い眼はいったい……

読者の闘技場 for Windows95

ROUND6

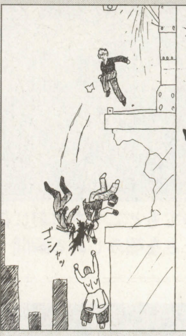
いや，すげーよ，『鉄拳3』のファランだけど，これがライターの山田真也にそっくり！　髪型から，色から，目つきまでウリふたつなんだ。ときどき原稿をほったらかしにして姿を消すと思ったら，キャラのモデルをしてたんだな。モーション・キャプチャーもか？

あんたが1等賞(5EXP)

山形県米沢市・おーすん
(31EXP／1位)

薮良「正直，やぶらーはエスカルゴが大好物なのだ。でもナマモノで食うときは，ジストマに気をつけろよ。ザリガニとかが，やばいらしい」

今月のノーコメント



東京都町田市・ZAXたに
(4EXP／23位)

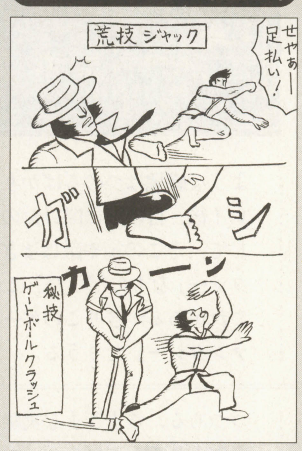
私の葉書の選びかたはコレよ
仲　みゆき

あら，あら，どうもおじゃまいたします。ベーマガの付録ページを担当している仲みゆきでございます。これからこのコーナーも仕切っていくんですの？　まあ，仕事が増えて困っちゃう。えっ，ちがう。あっ，そう。て，私のハガキの選びかたですわね。……私に理解できるもの。それにつきますわ。できれば『アンジェリーク』ネタか「おじいちゃん」ネタが見たくってよ。

千葉県佐倉市・加藤義啓
(30・2EXP／4位)

仲「ちゃんと付録のスミズミまで目を光らせているなんて感心ですこと。見上げた根性に10点あげます」
薮良「それだけはカンベンくだせい、姉御。つうこって、3点な。これ以上まかんねえやい」

ちょっとミザリー(4EXP)



京都府八幡市・さるたこいのき
(18EXP／8位)

山中「ジャックはなんでも日本一だから」
薮良「彼は寺沢武一のゴ○ウなのでは？」

おいおい(4EXP)

山形県米沢市・おーすん
(31EXP／1位)

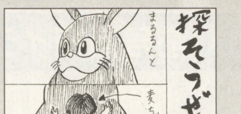
山田「シャチョサーン，サケノムカ？　ノメ！」薮良「うげ……ゲロ・カウンター」

あの投稿者はいま Part2
(3EXP)

神奈川県川崎市・ガイア松田
(3EXP／25位)

薮良「彼女は『とこぷー』などで活躍する常連イラスト投稿者。前の闘技場では何度か顔を見せていたのだが，最近ごぶさた傾向に。『2月号に名前だしてくれたのがうれしくってハガキ書きました』とのこと。それにしても，ヅラをとったら，PSの『プリメ』そっくりってのが，かなりヤバくてハラショーだ」

ベストエイト賞(3EXP)

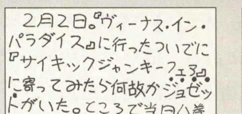


愛知県刈谷市・絵入安
(31EXP／1位)

薮良「今月の絵入安のハガキには，すべてルビがふってあった」

千葉県佐倉市・加藤義啓
(30.2EXP／4位)

山田「鼻息というより，鼻ラッパに見えるぞ。略して鼻ッパ」



東京都江戸川区・BLUE METOR
(15EXP／10位)

八巻「会場で読者からサインを頼まれた。……他誌の表紙に」

愛知県刈谷市・絵入安
(31EXP／1位)

片平「とりあえず，インクが乾いてからハガキを重ねようよ」

神奈川県横浜市・あんぐら
(3EXP／25位)

白川「どうせ描くなら殺女の全身を描けばいいのに（ボソ）」

バッド・文字ョ
(3EXP)

志望校に合格したヤツ，まだ試験がつづいているヤツ，玉砕したヤツ，そんな受験投稿者が葉書を送ってきたおかげで，やたら理屈っぽいネタが多かった。嫌いじゃないけどさ。

●●●●●

●「怪獣大決戦」と化している『F.F.Ⅶ』の召喚魔法。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(12.1EXP／11位)

●先日，会社の先輩に『F.F.Ⅶ』のセーブ使用ブロック数を聞かれたので，「ゲームも3枚組なので，メモリーカードも3枚必要になります」と答えておきました。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(31EXP／1位)
薮良「片平番長はすでに2回物語を終了しているが，使用ブロック数は現在200以上だ」

●『たまごっち』のつぎに流行る(はやる)のは『ヴァンパイア』のキャラを育てる『サスカッチ』だと思う。『サスカッチのつぎは，もちろん『龍虎の拳』シリーズのユリちゃんを育てる『余裕っち』!!
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(31EXP／1位)
薮良「ばーす・すとーんが，ベーマガHPのチャット・ルームに似たようなネタを残して去っていったのが2月の中旬のこと」

●『F.F.Ⅶ』でマテリア専門店「マッテリア」があると思ったのは自分だけ？
愛知県刈谷市・絵入安
(31EXP／1位)
薮良「かわりにガスト・ファレミス博士がいるじゃないか」

●早急教え隊!!
作戦：「片平番長の名前を音読せよ」
最優先音読目標：
超難解氏名保持闘技場準担当「鐘瀛」
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(31EXP／1位)
薮良「作戦失敗。GAME OVER」

●先月の『イライラ棒』のアンケートですが，お金を入れずにプレイして「お金を入れてください」と本体に怒られている人ならよく見かけるんですが，ダメ？
愛知県渥美郡・ヘンタイジャー1号
(12EXP／12位)

●僕は「お金を入れてプレイしてください」というメッセージを強引に無視して『イライラ棒』を最後までやったことがあります（回転部分のぞく）。
大阪府東淀川区・ふぃ〜りんぐじゅげむ
(6EXP／17位)
大出「『洗脳体』もお金を入れないで遊ぼうとすると，怒られる。『影の伝説』のデモは遊べるけど」

●タイトーに入社するには，サイキッカーでなければならない，というのは本当ですか？
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(12.1EXP／11位)
薮良「一次筆記試験はカンで8割は解ける」

●ダイナマイト刑事が使う武器は，卸売物価指数の対象となる1,313品目である。○か×か!
埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
(6EXP／17位)

なぜか『ときメモ』特集
(やっぱ3EXP)

来月は待望の『ファイナルファンタジーⅦ』特集。すでに文字ネタはいっぱい届いてるが，イラストネタが1枚もないのが現状だ。ミニゲームやってるヒマがあったらハガキを書いてくれー。

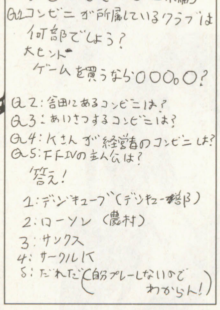
大阪府堺市・ぶらコージ
(26EXP／5位)
片平「ん……？　よく見りゃ右のネタもぶらコージ。この絵ガラは闘技場内では貴重かも。よってときメモ以外で送れ」

大阪府堺市・ぶらコージ
(26EXP／5位)
片平「まとめて引きだすのはマズイ。時間をおいて，こまめにおろすのがいいのだ。しばらくほかの人にやらせてもいい」

東京都江戸川区・BLUE METOR
(15EXP／10位)
「虹野さん1／1フィギュアがほしい。ちなみに3月6日で21をむかえる……」神奈川県大和市・TNT爆弾（10EXP／13位）

生きててすみません

今月の大ボケ
(0.1EXP)



沖縄県那覇市・ナムコナミ
(3・1EXP／24位)
薮良「ゲームと関係のない問題が半分もあるやん。だいたいサンクスがあいさつか？　誤字も天才的なセンスを感じさせる」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズのにじまない紙を使用
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆や細くて読めないペンなどは使用できない。
期限：毎月15日頃が締め切りだ。それを過ぎたら来月にまわす。
宛先：下記まで郵便ルールを守って送るように。
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

前号，みるきぃぷりん☆が絵入安と同順位だったのにエナ・ドレがヒットしていなかった。よって遅ればせながら彼にも-2EXP。今月のHOT20に入った95専用ソフトは15本。よって1位のおーすんと5位のぶらコージがエナジー・ドレインだ。それぞれ経験値から1割相当のEXPを失う。

1	おーすん， みるきぃぷりん☆， 絵入安	31EXP
4	加藤義啓	30.2EXP
5	ぶらコージ	26EXP
6	アコピャン	21EXP
7	新歓1005円	19.2EXP
8	END， さるたこいのき	18EXP
10	BLUE METOR	15EXP

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

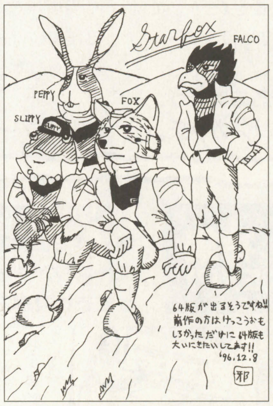
お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。

◀兵庫県姫路市・柳蛙
★そこはかとなく、ドラマを感じさせるのがいいな～

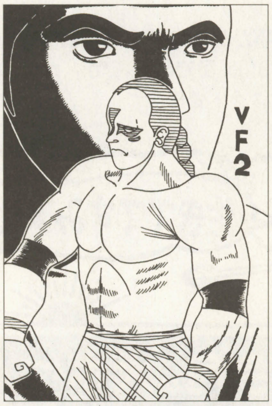
◀茨城県稲敷郡・高柳里夢
★「FF」とくらべるとマイナーだけど、「ロマサガ」もやっぱり捨てがたい

◀熊本市・八色一月
★いよいよ登場の「鉄拳3」。登場キャラが「2」と大幅にちがうけど、どう?



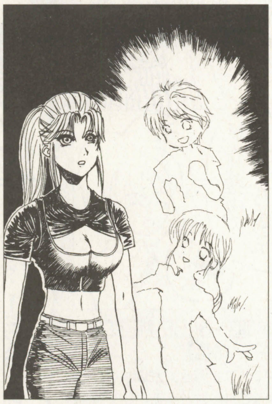
◀愛知県額田郡・邪道坊や
★「スターフォックス」かあ、これほどN64にふさわしいゲームはないかもね

◀石川県松任市・赤衣さん
★ペンネームはこれでいいのかな? 口元がキュートでいいのだ



◀千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★コスチュームのセンスはズバリ、「2」のほうが上かと存じます

◀和歌山県橋本市・ニクロム線
★このシリーズの新作がでるたび、よる年波を感じてしまうんですよ。うーむ



◀山形県米沢市・おーすん
★このサラは思い出にひたっているのかな。霊と遭遇しているようにもみえるケド

◀愛知県名古屋市・NA+M+PA
★なんかこう、妙に色っぽいな。もちろん闕丸くん、男の子なんですけどね

サークル告知

◀タウンズ・ユーザーのみなさん、遠慮せず応募してはいかが

TTR会員大募集中

皆さんこんにちは、私はTTRの会長、高塚将之と申します。このあくせすROOMに2回目の掲載となりました。今から、TTRの説明を行います。

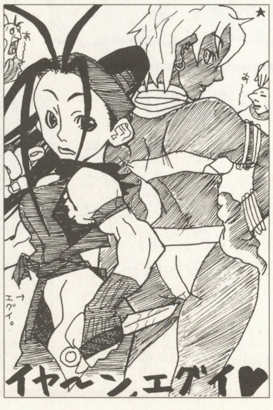
TTRとはタウンズの同人サークルです。会員はまだ3人ですが楽しくやっています。3人の中の1人はよく投稿プログラムに採用されている星本けんじゃさんです。

活動内容は、会員さんが作成された作品をフロッピーに収録して毎月1枚、配布します。会費は、無料になりました。会費が無料になったためDISK会報の返信用として90円分の切手を同封して送るようになります。
（簡単に言うとフロッピー1枚に90円切手1枚）

入会条件はタウンズユーザーであれば老若男女、初心者、上達者は問いません

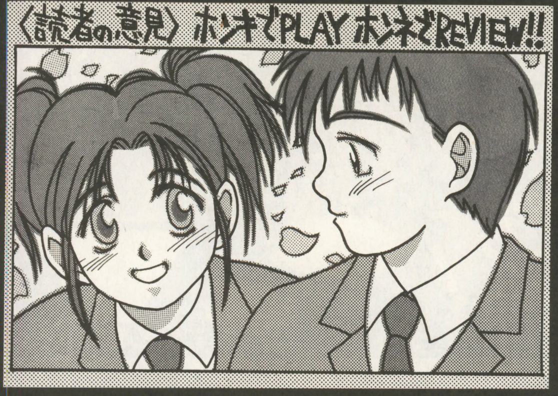
入会して頂ける方は、テキスト編集で打った自己紹介を収録したフロッピーと90円切手を一枚、同封して下記の住所に送ってください。自己紹介の内容は、自分のパソコンの環境、趣味、特技、TTRでしたい事、その他を書いておいてください。

〒763
香川県丸亀市中府町5－7－5　サーパス城西602
高塚　将之



◀茨城県・ボディ☆スペシャル
★「ストⅢ」のハガキはまだ少ないの。たくさん送ってねー

◀大阪府枚方市・しげピン
★大ヒットした「サクラ」だけど、サターン最後のあだ花でないことを願います



読者の意見 ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。みなさん，『FFVII』はプレイしてみたでしょうか？　いろいろな意味で注目を集めている作品ですので，私もプレイしてみました。こまかい部分での不満はあるにしても，個人的に「マテリア」というシステムは気に入りましたし，豊富なイベントなどで楽しませてくれて満足しました。実際にプレイしたみなさんのレビューもお待ちしています。

今月も後半ページに，文章の書きかた講座を設けています。最近，ちょっと読ホンへの投稿が少なめですので(悲)，とくに投稿未経験の人がこのコーナーを参考にして，ご意見を寄せてくれればうれしいです。

タイトル・イラストは，宮城県仙台市・**丹羽屋又蔵**さんです。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Blast-Off!

史実SLG　ゲーム上における史実の表現

ゲームの歴史は，浅い。この浅い歴史の中でこれまで，ゲーム業界の体質が「大人」であるか「子ども」であるかを試される事件が，いくつか起きてきた。

昨年も中国で，『提督の決断』の内容にクレームがつき，光栄がその販売を中止するという事件が起きた。販売中止は，光栄にとってはさまざまな葛藤(かっとう)のすえの「大人」の決断だったのだろうと思う。

さて，この件に関し，こんな内容の投書を本誌で拝見した。すなわち，「ゲームには見えないメッセージがあり，ゲームの意義は仮想体験にこそあり，戦争ゲームとは当時を追体験し，歴史をかえりみるためのものである」と。この意見に，基本的に異論はない。が，視点を“さきの戦争”へしぼった場合，じつに厄介な問題が浮上してくるのだ。

ひとことで言ってしまえば，光栄のゲームはそもそも，戦争について深く考えさせてくれるほどの構造を，持っていないということである。これは，ある意味で致命的である。

たしかに投書の主が指摘するように，「日本側」「連合軍側」と，立場を選択することはできる。しかし，ただそれだけなのだ。このゲームの究極の目的は，あいも変わらず敵国を占領し，自国を勝利へ導くこと。悲しいかな，たとえ「立場」が変わっても，プレイヤーは多かれ少なかれ，諸国民を殺害せざるをえない。ジャーナリストの高橋健二氏は，「このゲームは“好戦的”な野心家に徹しなければ解けない」とさえ言う。

それはたしかに「仮想体験」ではあるが，これでは「太平洋戦争」というひとつのイデオロギーに，プレイヤーは時空を越えて縛られることになり，戦争について自由に考えるなどということはできなくなってしまう。

光栄は，この点をまだ克服していない（する気もない？）し，その意味では「質の高いゲーム」と手ばなしには呼べない。

ところで，『信長の野望』や『三國志』はすでに“膨大な時の流れ”という装置により，ロマンと呼べる次元にまで昇華されてしまっているが，“さきの戦争”にはまだ，歴史の重い影が横たわっている。「従軍慰安婦」から「教科書裁判」「反日感情」まで，問題は山積みにされている。

ここで必要なのは，「戦争はよくわからないから」と目を背けるのではなく，「戦争をわかろう」としてみる想像力ではないだろうか。想像力とは本来，ゲーム以前に人間そのものへ使うべきものだと思うからだ。

そして問題なのは，それでも「表現の自由だから」と，利いた風なことを言う「子ども」たちの存在である。元来「表現の自由」とは，送り手や受け手の美意識や理性により，絶妙にコントロールされてはじめて成立する概念である。作家の田中光二氏は，「冒険小説とは，断じて妄想のたれ流し小説ではない。はるかに知的に抑制されたものである」と書いている。もちろんここでの抑制とは，プロットや文章表現など狭義なレベルの話だろうが，広く解釈すれば，これはゲームについても言えることだと思う。

芸術には，ある種のストイシズムが要求されるのだ。「表現の自由」の話も，それからだろう。

【岐阜県大垣市・江戸屋雅之23才】

■山田：いっぽうでは純粋な戦略的知恵くらべとしての顔を，もういっぽうでは史実の追体験としての顔を，戦争SLGは持っています。ただ最近の戦争SLGには，史実の本当の「むごさ」まで表現したゲームは皆無だと思いますし，それゆえにゲームをとおして追体験するということは，非常にむずかしいことだと考えます。「これはゲームだから」という言葉でかたづけるには，戦争とはあまりにも重い事実です。どんな形であれ，戦争SLGに向きあうのならば同時に史実にも向きあうという責任を果たす必要があるでしょう。

一口意見　『FFVII』発売直後の状況

予約は150万枚を突破，初日販売180万枚。さらに，その販売数の8割がコンビニでの販売と，予想どおりの大反響を見せた『FFVII』。コンビニでのソフト販売の地位も確立させました。しかしその反面，中古店が7,000円で限定買い取りを行なっていたり，発売前に（前半部分とはいえ）攻略本が発売されたりと，現在のゲームの問題点を再確認させてくれました。

クラスには48時間でクリアし，節分の日に売ったというツワモノがいます。7,000円の買い取りもそいつから聞いた話ですし，彼いわく，「ゲームをやった上に，500円もうかるなんてラッキー(注：彼は6,500円で購入)」。彼が本当にゲームを楽しんでいるようには思えません（苦笑）。

【福島県いわき市・新谷剛史16才】

■山田：3日で200万本以上を販売したいっぽうで，コンビニ主体となった流通をはじめ，新たな問題点もクローズ・アップされました。『FFVII』というソフトが持つ影響力を，まざまざと見せつけられたカンジです。

今後読ホンでは，こういったみじかい文章での意見を「一口意見」または「一口感想」として掲載していきます。最近のゲームや雑誌などに対してちょっと言ってみたいこと，あるいは読ホンに掲載された意見に対する感想などを，100～300字程度の文章にまとめて投稿してください。

新しい門出を迎えたみなさん，卒業おめでとうございます。4月からも読ホンをよろしく！

新しいインターフェイスを使ってできること

サターンベーシック発売に伴って、キーボード、プリンター、フロッピード
ライブなどの周辺機器が発売されます。今までパソコンにしかなかったこれ
らのものが導入されることにより、家庭用ゲーム機も新しいインターフェイ
スを持ったゲームを期待できるでしょう。

まずキーボードを入力インターフェイスとして持ったゲームが出てくる可能
性があります。打ち込み式アドベンチャーゲームというのがありましたね、
むかし。
　しかし、家庭用ゲーム機がここまで普及してきたのはそのインターフェイ
スをうまく単純化してきた為であると思われます。この事でメーカーに言っ
ておきたいのは、今までのように売れたゲームに対して「右へならえ」のよ
うな発売はとても危険なことだということです。今まで単純化されたインター
フェイスで遊んでいたユーザーはまだこのような複雑なものにはなれていな
い為、色々なメーカーから一気に雪崩込まれると腰がひけてしまいます。
また、今まで馴染んできたインターフェイスを持ったゲームが当分の間、ひ
いきのメーカーから出なくなるのではないかと猜疑心にあおられてしまう可
能性もあります。だから、キーボードなどの複雑なインターフェイスを持っ
たものの開発は慎重に行っていく必要があると思います。また、うまく移行
できるような環境が必要だと思います。
名前入力を例に挙げると、現在発売されているゲームでは、
大きなウィンドウが表示されるか、もしくはカーソル位置の文字が「あ」～
「ん」の順に変わっていくようなものがありますが、キーボード導入時には
ソフトウェアキーボードがあれば、自分がどこを押しているか点灯させて知
らせることができますし、カーソルキーもしくはコントローラーで選択する
方法も取れると思います。

次に、プリンターを使ったゲームの提案。
　次に、プリンターを使ったゲームの提案。
今までのパソコンゲームであったのかどうかは知らないのですが、例えばア
ドベンチャーゲーム内でのパソコンを使って情報を得たりするシーンなんか
では、プリントアウトできればかなり捜査にメリハリがつくのではないでしょ
うか。ゲームに疲れた場合には、一旦ゲーム機から離れて、寝転がりながら
推理とか行えます。例えばロールプレイングゲームでも地図を買ったときに
白地図が印刷されたり、その地図の上に、イベント上のキャラクターが思い
ついたことを個性的な字体で（重ね印刷で）記入してくれたりすると
面白いのではないかと思います。多少印刷がずれますが、白地図ならば
記号的意味を持てば十分なはずです（それにそのほうが趣がある）
基本的には自分で考えて記入する方法が一番楽しいと思います。
これは、早すぎる攻略や攻略本の発売に一石を投じる意味もあります。

フロッピードライブは暫くの間、データ保存用メモリーとして
使われると思うのですが、ゲームのデータをユーザーが手を加え易いため、
ある意味危険ではないかと思います。
例えば、パラメーター主体系のゲーム寿命を縮める要因にもなります。

駆け足で書きなぐってしまいましたが、
現行ゲーム機の大容量の使いみちをこういった方向にも利用して発展させて
もらえるとユーザー側としても安心して、また楽しみにして購入できると思
います。

written by レプラコーン

周辺機器

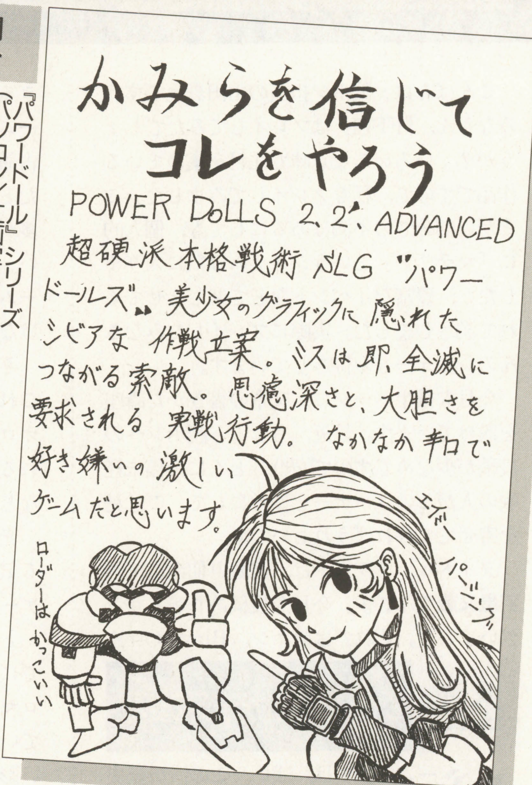
新しい可能性に期待したい！

▲【東京都足立区・レプラコーン？才】……山田：ここまで本格的なプログラム用の周辺機器が家庭用ゲーム機に登場するのはファミリーベーシック以来のこと。せっかくの周辺機器ですから，新しい活用方法に期待したいですね。大出：推理AVGとかで，新情報がファックスされてくる場面で実際にプリンタから打ちだされたりしたら，楽しいよね

読者間レビュー

『パワードール』シリーズ（パソコン／工画堂スタジオ）

▶【長崎市・かみら？才】……山田：見た目に反し、難易度が高くマニアックと言われる『パワードール』シリーズ。パソコン版では最新作も登場するのに、家庭用ゲーム機ではPC-FX版ただ1作だけというのもフシギ



照明

ゲーム・センターの照明にも……

▶【京都府相楽郡・マイコFinal？才】……大出：以前にも言われていた意見ですね。筐体の配置によって反射は防げるので，留意してほしいものです。ひさしぶりと思ったら引退宣言。機会があったら帰ってきてね，待ってるから。ともこざる嬢もね

攻略記事を読んで面白いゲームを探そう

「ゲーム雑誌の攻略記事は情報を公開しすぎ。発見する楽しみを大切にしてもらいたい」。これはいろいろなところで言われている意見です。これに対して「知りたくなければ見なければいい」といった意見もあり、たびたび議論になっています。

一つの意見としては、「『読まない』という選択が出来る人は幸せで、問題なのは、そこにある情報を無批判に受け入れてしまい、情報がゲームの面白さを損なっていることに気がつかない人。その人たちのためには情報を制限したほうが良い」というものがあります。それはもっともなのですが、ここではそれは置いておいて、もう少し別の視点から見てみたいと思います。

これまでに紹介した意見は全て、そのゲームを「買った」あるいは「買おうとしている」人の立場から見た意見です。もう一つ、面白いゲームを「探す」という立場のことも考えて良いのではないでしょうか。

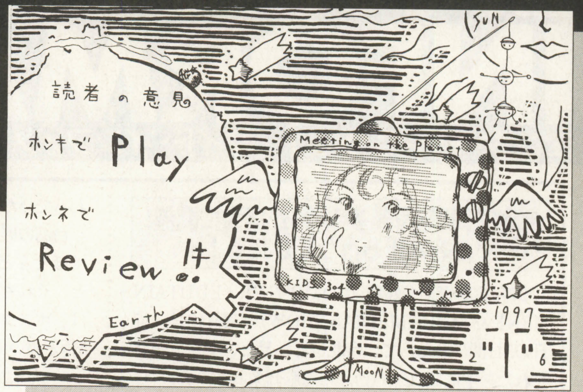
こんなことがありました。もうずいぶん昔のことになりましたが、『ファイナルファンタジーII』が発売された頃のことです。私はこのタイトルにほとんど関心がなく、購入するつもりなど毛頭ありませんでした。しかし、結局は買ったのです。理由はゲームの攻略記事。私は当時、あるゲーム雑誌を毎号購読していたのですが、その雑誌の『ＦＦII』の記事は、そのゲームをやっていない私にでもストーリーが把握できるほど詳細な内容だったのです。私はそのストーリーに魅せられてしまい、ついに終盤に至って記事が打ち切られたとき、是非このストーリーを最後まで見届けたいと思ったのです。

この雑誌の記事内容は、冒頭に紹介した意見から見れば、あまりいい内容とは言えないでしょう。しかし、もしこの記事がなかったら、私はこのゲームの魅力に気がつくことなく通り過ぎてしまったと思います。

ＲＰＧの楽しそうな隠し要素、対戦格闘の美しい連続技、レースゲームのライン取りなど、これらの攻略記事を見て、そのゲームに魅かれるということはないでしょうか。こういうところにも攻略記事の存在価値はあるのです。よりゲームの内容に踏み込んでいる分、表面的な紹介記事よりも役に立つ場合も少なくありません。

だから私は、どちらかと言えばゲーム雑誌は情報を載せる方向でやってほしいと思います。ゲームを買った人の楽しみを守ることも重要です。しかし、出来るだけ多くの人にそのゲームの魅力を知ってもらう方が、より重視されるべきだと思うのです（そして、買った人については「知りたくなければ見なければいい」という最初の議論に戻ってしまう訳ですが）。

攻略記事も、「自分は興味のないゲームだからいいや」と読み飛ばしたりせず、そのゲームを吟味するつもりで読んでみてはいかがでしょうか。きっと新しい発見があると思いますよ。



▶三重県度会郡・ともこざる

ゲーム雑誌

攻略記事も情報の一つです
◀【埼玉県春日部市・若松朋久20才】……山田：具体的な内容に触れる攻略記事のほうが，たしかに内容を深く理解できます。雑誌側が「情報の垂れ流し」に終始しない記事を作成することのほうが，むしろ重要なのでしょう

短期集中連載

読ホン流・文章の書きかた講座 第2回

先月に引きつづき，今月もこのスペースを借りて読ホン流の文章の書きかたをレクチャーしていきたいと思います。

読ホンへの投稿にかぎらず，文章を書くさいに必ずしなければならないことは，自分の書いた文章をあらためて全体をとおして見直すこと，すなわち「推敲（すいこう）」です。頭の中に思い浮かんだ文章を，一度でカンペキに書き上げられればそんな必要もないのですが，よほどの文才がないかぎりまずムリな話でしょう。

文章を書くことに没頭していると，自分の頭の中では考えが固まってしまっているため，つい重要な部分を飛ばしてしまったり，結論を急いでしまうことがあります。そういった文章は，たとえ自分にはわかっていても，その文章をはじめて読む人には理解できません。

そのために，一度あらためて文章を読みなおしてみて，チェックをする必要があります。文の流れに違和感がないか，主題とその理由がハッキリ書かれているか，またそれらがきちんと関連づけられているか。つまり，先月号にも書いた「第三者から見て，要点が一番伝わりやすい文章」であるかどうかを，たしかめてみるのです。

ほかにも推敲時には，誤字・脱字の訂正，ムダな表現の削除なども同時に行なっていきます。最近寄せられる投稿の中では，とくにワープロで作成した文章に誤字がめだちます。ワープロでは，誤って同音異義語に変換されるというミスが多いので，面倒でも辞書を引くなどして，まちがいを防ぐようにしましょう（場合によっては，一つの誤字で文の内容が大きく変わってしまうこともあるので）。

また，ワープロなどで文章を書いている人は，プリンタで出力する前にモニタ上で何回でも文章を書きなおすことができます。しかし，便せんや原稿用紙などに直接文章を書く場合，消しゴムや修正液で誤字の手なおしはできても，文を入れかえるなど文章の構成を変えることはできません。

そこで，手書きで文章を作成する場合，何回か下書きして文章を固めたうえで，あらためて清書する方法をオススメします。そうすると，何度も下書きをかさねるうちに文章のアラや全体の流れも見えてきますし，自分の考えをあらためて整理するのにも役立ちます。

いずれにしても大事なのは，一度頭の中をリセットしてから文章を見なおすこと。書き上げたら一晩寝て，つぎの日にチェックをするというのが理想的です。また，友人や兄弟など身近に協力してくれる人がいれば，そういった人に添削してもらうのも効果的な方法です。けっしてひとりよがりな文章にならないように心がけましょう。　（以下次号）

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。

あて先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

台湾で「電脳育楽多媒體」が盛大に開催!ベーマガ取材班も行ってきたぞ!

'97年電脳育楽多媒體（COMPUTER・EDUTAINMENT & MULTIMEDIA・SHOW）が2月13日〜17日の5日間にわたって，台北世界貿易センターで開催された。主催はTCA（台北市電脳商業同業公會），日本STAC協会が協賛。

出品社数172社，会場はコンピュータ，周辺機器，ネットワーク，出版，ソフト，イベント・コーナーにわかれ，台湾国内のエンターテインメント展示会としては最大規模となる。

台湾の旧正月後で，学校も冬休み中ということから，悪天候にもかかわらず，親子連れなどでたいへんな盛況を見せた。

昨年はホビー色が強かったが，今年は児童コンピュータ教育普及を推し進めようという意気込みが強く感じられ，親子でコンピュータの操作を楽しんでいる光景があちこちで見られた。

ホビー関係では，昨年同様セガの台湾総代理，楽陽股份有限公司が会場入り口すぐの場所に，太平洋T-ZONE（昨年12月オープン）と共同でブースを設け，セガサターンの販売の他，近日発売予定の『スカイターゲット』，『千年帝国の興亡』などを紹介，午後1時半からサンプル・ディスクの配布もあって，一番にぎわっていた。

台湾の展示会で驚くのは，日本とちがってほとんどの出展社が販売をしていること。それも割引率が半端じゃない。たとえば，ポスターに4折と書いてあれば6割引，5折と書いてあれば5割引といった具合。ノー・ブランド3.5インチ2HDフロッピーディスクが60枚入り300元（1元＝4.2円で1,260円），CD-ROM12枚入りが150元，ゲームソフトも新作は6折，マウスも最終日には赤札からさらに50元値引き。Video CDで安い物は30元からというから驚く。

電波新聞社の台湾法人である国際電波貿易のブースでは『XRGB-1』，『DISPL』のデモを，ADI社の17インチモニタ6台を並べて行ない，セガサターン，ネオジオ，スーパーファミコンの新作ソフトを紹介した。来場者はモニタに映し出されるきれいな映像に驚き，時間を忘れてゲームに熱中する者，中には有料にもかかわらず4日間連続でブースに来た子供たちもいたほど。

また，取材期間中の14日に，台北の秋葉原といわれる光華商場に行ってみた。街頭での販売店のチラシ配布が盛んで，このすごさには驚かされた。

光華商場は，世界貿易センターからタクシーで20分，ちょうど冬休み期間中の午後だったこともあり，高校生，大学生が狭い通路にあふれ，日曜日の東京・秋葉原ラジオデパートの中にいるようだった。光華商場の中で最も商品が揃っているといわれる超人電視遊楽器専門店（光華店）で『XRGB-1』を見付け，本来なら写真撮影禁止のなか，社長さんに無理にお願いして，写真撮影に成功した。

1時間ほどの見学だったが，コンピュータ関連商品を扱う店がほとんどで，日本と同様，学生がアルバイトでためたお金をにぎりしめ，パソコンなどを物色していた。

（マイコンBASICマガジン台湾取材班）

▲連日大にぎわいを見せた会場風景

▲楽陽股份有限公司（セガ）ブースは一番のにぎわい

▲いろんな周辺機器が販売されていた。すべてがセール

▲国際電波貿易のブースにも子供たちがいっぱい

▲超人電視遊楽器専門店で見つけた『XRGB-1』（画面中央，見えるかな？）

'96年度デザエモンプラス・ユーザーゲームコンテスト入賞者決定!!

アテナのプレイステーション版シューティング・ゲーム作成ソフト『デザエモン＋（プラス）』（価格5,800円）を使ったオリジナル・ゲーム・コンテスト（昨年9月17日締め切り）の入賞作品がつぎのように決定した。たくさんの応募作品のなかから，ベーマガの編集長も審査員に加わり，慎重に審査したぞ。

グランプリ	
影狼	鹿野善之
グラフィック／サウンド賞	
NIGHTMARE	岩田友彦
バランス賞	
トラ吉の大冒険	濱本理央
企画賞	
SIDE	YAMAOKA SEIKOU
アテナ賞	
G･Q･O（時宮王）	金子 M2O

入選	
DROPPERS	DANGAN･古武術
デビルブレイド	志賀建宏
THEだるま	榊 浩稔
GYERONITTICA	飯塚宏明
BLASTⅢ	ASA
審査員奨励賞	
SKY SECTION	井田剛
RED FANG他2点	石井祐次

（敬称略）

エデュテインメント・ソフト『コンピュータで探検ごっこ①』にウイルス混入

クエストから発売されているハイブリッド版『コンピュータで探検ごっこ①』にウイルスが発見された。

症状は，Macintoshで使用した場合，おまけの部分「ぬりえ」を起動すると，MBDF A/Bという名のウイルスに感染する恐れがあるということ。このウイルス対応ソフトには，『Disinfectant 3.6』と『SAM』がある。

一般ユーザーには，チェック・ソフトおよび修正版ソフトを順次送付して対処。流通，販売店に対しては，回収のうえ，交換を行なっている。

『コンピュータで探検ごっこ』は，3才以上を対象にしたエデュテインメント・ソフト。現在2タイトルが発売されていて，①は海やジャングルなど地球上の場所を探検する絵本形式で構成されている。おまけとして，ぬり絵ツールが付属。②は屋根裏部屋から九つの太陽系の惑星を探検しながら学べる。それぞれ，5,800円。

ベーマガ おたのしみプレゼント ④

① 『セガサターン・ビデオマガジン1997年2月発売タイトル号』&『3月発売タイトル号』

セガサターンの新作タイトルを収録したビデオマガジン2号分をセットで

提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

② 『コミックオンVOLUME2』のテレホン・カード

好評発売中のデジタル・コミック・マガジン『コミックオンVOLUME2』(ハイブリッド版）の特製テレホン・カード

提供：東芝EMI
10名様

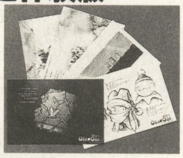
③ 『ファーランドサーガ』のポスター

Windows95用シミュレーションRPG『ファーランドサーガ』の特製ポスター

提供：テイジイエル
10名様

④ 『Odo Odo Oddity〜おどおどおっでぃ』の絵ハガキと体験版

3月14日発売のプレイステーション版3Dアクション・ゲーム『Odo Odo Oddity〜おどおどおっでぃ』のかわいい絵ハガキと体験版CD-ROMをセットで



提供：IDCメディアスタジオ
10名様

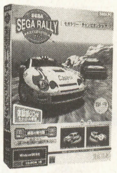
⑤ Macintosh用CD-ROMソフト『カレイドスコープ』

全盲のイラストレーター，エム ナマエの作品を涼風真世のナレーションで楽しむCD-ROM。4月11日には，Win95版も発売される

提供：ウィル
10名様

⑥ Windows95専用ソフト『セガラリー・チャンピオンシップ』

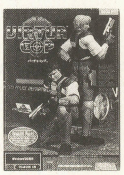
ラリーカーレースをシミュレートした大人気レース・ゲームがついにWin95に登場！



提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

⑦ Windows95専用ソフト『バーチャコップ』

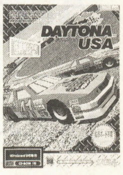
ゲーム・センターで大人気だったガン・シューティングがWin95で存分に楽しめる



提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

⑧ Windows95専用ソフト『デイトナUSA』

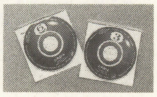
セガサターン版では「Circuit Edition」も発売された『デイトナUSA』。ゲーム・センターの興奮がWin95で！



提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

⑨ Windows95, Power Mac用『バーチャルプール』プレイアブルデモ版

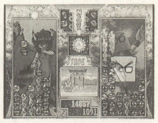
日本ビリヤード協会推奨のビリヤードゲーム『バーチャルプール』が，Windows95とMacintoshで同時発売！販促用として用意したビリヤードのボールをデザインした8cmCDハイブリッド版デモソフト



提供：インタープレイ

⑩ セガサターン用『ぷよぷよSUN』のソフト

落ちものゲームとして定番化した「ぷよぷよ」シリーズの最新作。他機種にさきがけてセガサターンに移植



提供：コンパイル
3名様

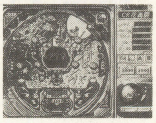
⑪ セガサターン用『ダイハード トリロジー』のソフト

映画「ダイハード」シリーズ3部作をもとにしたマルチジャンル・ゲームがセガサターンに登場

提供：セガ・エンタープライゼス
3名様

⑫ Windows95専用ゲームソフト『西陣パチンコ三昧 第1巻』体験版

KSSのWin95パチンコシリーズ第1弾『西陣パチンコ三昧 第1巻』の体験版を，ドーンと100名様にプレゼント！



提供：ケイエスエス
100名様

'97年2月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】PC-9801版『機動戦士ガンダム　スターダスト・オペレーション』は岩手県九戸郡・**近藤真人さん他1名**
【2】PC-9801版『装甲騎兵ボトムズ〜リアルバトル』は長野県小県郡・**小林諒さん1名**
【3】Windows95版『開運大福〜万福招来日めくりカレンダー』は静岡県清水市・**福田健司さん他2名**
【4】プレイステーション版『プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精』の体験盤は京都府宇治市・**高木雅弘さん他4名**
【5】『見たらアカンって！大阪』発売記念スペシャルCDは埼玉県川越市・**仲山智紀さん他2名**
【6】『NOëL』テレホン・カードは三重県多気郡・**上部桂嗣さん他4名**
【7】『バーチャパチスロII〜実戦！美少女攻略法〜』のテレホンカードは宮城県仙台市・**小松真也さん他4名**
【8】東芝EMI特製マウスパッドは福島市・**岩崎仁さん他4名**
【9】『JASDFファイティングス　航空自衛隊データファイル』マウスパッドは鹿児島県川辺郡・**西園大介さん他4名**
【10】『ウイングコマンダーIII』のロゴ入りTシャツは高知県南国市・**山本敬司さん他2名**
【11】『栄光のセントアンドリュース』のタイトル入りタオルは福岡市・**平野隆さん他2名**
【12】『スーパーリアル麻雀PVI』の'97年度卓上カレンダーは秋田県川辺郡・**堀井啓真さん他9名**
【13】『ナムコ1997カレンダー』は香川県丸亀市・**大塚順さん他14名**
【14】1997年度『SNKカレンダー』は熊本県牛深市・**飯尾竹志さん他9名**
【15】『1997年版バンダイ・カレンダー』は埼玉県草加市・**小林亘さん他9名**
【16】『クラシックロード1997年カレンダー』は岐阜県恵那郡・**糸魚川和也さん他9名**
【17】『カプコン・ポストカードカレンダー』は神奈川県藤沢市・**細田深志さん他2名**
【18】『スーパーパズルファイターIIX』『ロックマン8』のポスターは鳥取県気高郡・**森本敦さん他9名**
【19】『A列車で行こう5』のポスターは愛媛県松山市・**毛利悠也さん他9名**
【20】『ばらPARAパラダイス』のポスターは長崎市大村市・**上野洋平さん他9名**
【21】『機動戦士ガンダム　スターダスト・オペレーション』のポスターは熊本市・**大内毅さん他9名**
【22】『セガサターン・ビデオマガジン1996年12月発売タイトル号』と『1997年1月発売タイトル号』は大阪府和泉市・**畑尚志さん他1名**

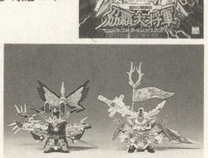
応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：4月7日必着
発表：6月号（5月8日発売）

新シリーズ『刕覇大将軍編』特製BB戦士豪華4点セットをプレゼント

バンダイ　ホビー事業部では人気プラモデル・シリーズ「SDガンダムBB戦士」SD戦国伝誕生10周年および累計販売数1億個突破を記念して，'97年1月からスタートした新シリーズ「刕覇大将軍編（トウハダイショウグンヘン)」の主役キャラをモデル化した“武者紅零斗丸（ムシャグレードマル)”と“鉄機武者真星勢多（テッキムシャマスターゼータ)”，そしてBB戦士オリジナル・ジャンボ・ポスター，ジャンボコミックの4点セットを計100名様にプレゼントします。



希望者は下記の要項でご応募ください。
【応募方法】ハガキに住所，氏名，年令，電話番号およびお子様の名前・年令を明記のうえ，下記の応募先まで
【応募先】〒150-88 東京渋谷郵便局 バンダイ「BB戦士プレゼント」ベーマガ係
【応募締切】'97年3月31日（月）当日消印有効
【発表】厳正な抽選のうえ，賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK リアルバウト餓狼伝説スペシャル

使用できるキャラクターは全部で19人と多いためか，申請されなかったキャラも存在した。よって，今月はキャラ別での集計は行なっていない。また前作同様，ラウンド終了後にファイティングレベルが表示される。高レベルを獲得しつづけると，ナニかあるかも？

1,595,100

DOI

オキモト（広島）

ビデオシステム ソニックウイングスリミテッド

地上物の得点アイテムは，なるべく画面上部で出現させ，スクロールによって画面から消える直前に取ると高得点が獲得できる。また，フルパワー状態でパワーアップアイテムを取るときも，画面外に消える直前のほうが高得点になるのだ！

2,506,700

☆CAT'S-サトル

アイリン夢空間（岐阜）

SNK/フェイス マネーアイドルエクスチェンジャー

ステージ・クリア・タイプのゲームで，オールクリアまでに，より多くの連鎖によって得点を稼がなければいけない。ゲーム難易度は低く，ほとんどのプレイヤーがオールクリアを達成している。しかし，得点的にはかなり差のある結果となった。

3,832,491

NGP-ANP 500はよゆう

西銀座ゲームプラザ（山梨）

ナムコ アルペンレーサー2〈テクニカルT.T.〉

コマンド使用により隠れキャラの使用が可能になる。一番スピードがでるのは『ガンバレット』のキャラ。コースやモードが複数存在するが，集計対象となるのは，競技＝ダウンヒル，コース＝テクニカル，モード＝タイムアタックとする。

2'06"959
（ダウンヒルコース）

GDS-OOT

サブカルチュア（福岡）

『餓狼伝説』最新作登場！

今月の注目ゲームのトップは，餓狼伝説シリーズ最新作**『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』**だ！リニューアルされるごとに新システムが加わる餓狼シリーズ。今回も新システムが加わった。その一つに「ダウン回避」がある。操作は，ダウンの瞬間にレバーを←↙↓＋Dボタン（ただし，投げ技，超必殺技，潜在能力，ガードキャンセル技はダメ）。またラインシステムが３ラインから２ラインにもどったこともゲームを攻略するうえで重要なポイントだ。キャラクターは全部で19人。何せ数が多いので，それぞれのキャラでの申請がよほど多くないとキャラ別での集計は行なわない予定。なお今月のトップは「アンディ・ボガード」使用のスコア。

『ソニックウイングスリミテッド』もキャラ別集計は未定。「真尾まお」がもっとも点数効率がいいようで，このキャラに人気が集中している。

『ウォーザード』は，先月の集計のときと各キャラ，プレイヤーがまったく変わらず。点数効率はぶっちぎりで「タバサ」が高いようで，先月から約200万点も更新している。

『パズルボブル3』もこれまた先月と各モード，プレイヤーが変わらず。パズルボブル名人の域に達した感があるS.S氏とねこん氏。２人にはパズルボブル仙人になるまでがんばってもらいたい。

『コラムス97』は人気シリーズの最新作。点数がないためジュエル数で競ってもらう。今回のコラムスは，ジュエル2,000を超えるとBGMがベートーベンの交響曲第９番に変わり，それまでの何倍ものスピードでジュエルが落ちてくる。また魔法石のメーターのたまりも遅くなる。「コラムスには自信がある」という人はぜひとも挑戦してほしい。

今月から集計開始のドライブ・ゲーム２作だが，**『スカッドレース』**は「上級モード」で，**『GTIクラブ』**は「初級モード」での集計とする。

また，今月からキャラ別での集計を予定していた**『ストリートファイターEX』**は，各キャラの申請が少なかったので，キャラ別集計は見送った。

（宮崎良太，押田隆太）

■ウォーザード（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
レオ	2,064,000	魔B党-おしょう	トミームナコ（群馬）
タオ	3,774,100	バーガー屋のお姉さんにメロメロ8号	サブカルチュア（福岡）
ムクロ	4,197,900	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）
タバサ	8,631,600	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）

■パズルボブル3（タイトー）

モード	スコア	スコアラー	店名
ふつう	638,072,130	SOLID-S.S	ゲームプラザイエローハット（愛知）
2.5	733,149,530	NCP-ねこん	オレンジペコ（愛知）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クララ	32,213,100	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
グレイ	23,675,200	オーロラ輝子（今春デビュー）	オレンジペコ（愛知）
キララ	31,209,500	NCP-ねこん	オレンジペコ（愛知）

■ハイパーアスリート（コナミ）

競技	スコア	スコアラー	店名
100m走	6.69S	HKG-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&JIHジョイ（兵庫）
走り幅跳び	12.40m	HKG-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&JIHジョイ（兵庫）
三段跳び	22.43m	HKG-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&JIHジョイ（兵庫）
円盤投げ	91.59m	HKG-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&JIHジョイ（兵庫）
水泳100m自由形	37.27m	HKG-DKO㊗	ゲームスペース姫路店&JIHジョイ（兵庫）

■19XX（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
震電	19,341,400	DBL-MOL-NAI バグなしです	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
モスキート	19,060,300	YGA-IBA	アイリン夢空間（岐阜）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
コラムス97（セガ）	JEWELS 5,229	SSC-VAP	荏原ゲームコーナー（東京）
マクロスプラス（バンプレスト）	4,971,140	J.G.K-ALL㊪	GAME's WiLL（京都）
スカッドレース〈上級〉（セガ）	2'33"66	YAP㊝隊員	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
GTIクラブ〈初級〉（コナミ）	1'40"862	天使派ホエホエ君	チャレンジャー関大前店（大阪）
ヴァーサスネットサッカー（コナミ）	33	Max	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
ストリートファイターEX（カプコン）	1,445,700	ねずぎょ	ゲームプラザミッキー（広島）
ライデンファイターズ（セイブ開発）	55,272,440	DAB.S	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
わくわく7（SNK／サンソフト）	43,559,100	かつお	GAME's WiLL（京都）
デッドオアアライブ（テクモ）	1'39"83	がんばります M-1号	ビッグウェーブ（高知）
ティンクルスタースプライツ（SNK／ADK）	3,029,770	入荷2日目でち美紗緒ちゃん	ゲームプラザミッキー（広島）
セカンドアースグラティア（ジャレコ）	7,797,240	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
セガツーリングカーチャンピオンシップ（セガ）	2'41"179	ZKB-LEDrf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
サイドバイサイド〈超上級〉（タイトー）	2'34"76	STG-MIC	タイトーイン戸塚西口店（神奈川）
バンバンボール（バンプレスト）	23,187,000	PIE-悶悟涙はいごパポ	モンキーハウス本館（福岡）
得点王 炎のリベロ（SNK）	94	ねずぎょ	ゲームプラザミッキー（広島）
サムライスピリッツ天草降臨（SNK）	3'00"15	SSC-氷上恭子Ⓥ	ゲームコーナーフジ（東京）
対戦とっかえだま（コナミ）	4,589,900	NPA-SEI	オレンジペコ（愛知）
ギャロップレーサー（テクモ）	7'42"03	DCC-AGAS-KACⓅ	オレンジペコ（愛知）
バーチャファイター3（セガ）	1'22"70	ジェラシーじゅんじ君	ICサービス砧&狛江店（東京）
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（カプコン）	5,390,900	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
風雲スーパータッグバトル（SNK）	766,250	MIZ神-ZZ	GAME'S MILK（京都）
レイストーム〈R-GRAY2〉（タイトー）	26,470,850	クイック-WIZ	TAITO INN町田（東京）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ねらってチュー（セタ）	623,270	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
戦国ブレード〈アイン〉（彩京）	2,015,800（2周目7面）	HYAKU-KTL-福里	タイトーイン002スタジアム（大阪）
マジカルドロップ2〈ストーリー〉（SNK／データイースト）	6,214,078	最近ピンチ ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ストリートファイターZERO2〈サガット〉（カプコン）	3,342,700	GDS-S.O	ゲームコーナーフジ（東京）
セクシーパロディウス〈シューティングスター〉（コナミ）	6,675,700	SIT-M.K	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
バトルガレッガ（エイティング／ライジング）	17,378,200	DBL-MOL-NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ギャラガ・アレンジ〉（ナムコ）	1,400,650	KSL-WARRIOR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
ゲーム天国〈ぴぐ・タイムアタック〉（ジャレコ）	13,252,830	ぶー	タイトーイン戸塚西口店（神奈川）
鉄拳2Ver.β〈キング〉（ナムコ）	1'11"35	限界です。終わり。スト㊥GUY	ビッグウェーブ（高知）
レイブレーサー〈最上級T.T.〉（ナムコ）	1'33"927	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ストリートファイターZERO〈春麗〉（カプコン）	3,392,200	ヨッシーV	GAME'S MILK（京都）
ストライカーズ1945〈メッサーシュミット〉（彩京）	2,127,100	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ヴァンパイア ハンター〈サスカッチ〉（カプコン）	2,174,500	ペコ①	アミューズメントスペースフジ（大阪）
セガラリーチャンピオンシップ〈上級〉（セガ）	2'11"17	ぎるはま㊝隊長	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
鉄拳〈キング〉（ナムコ）	1'30"56	NGP-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
パズルボブル（SNK／タイトー）	61,099,720	SOLID-S.S	トミームナコ（群馬）
龍虎の拳2〈リー・パイロン〉（SNK）	2,664,501	のび太	アミューズメントスペースフジ（大阪）
スーパーストリートファイターII〈ザンギエフ〉（カプコン）	2,225,600	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
餓狼伝説2〈不知火 舞〉（SNK）	1,605,000	F氏のスコアは甘いらしいKFC-車掌	ゲームコーナーフジ（東京）
龍虎の拳〈ロバート・ガルシア〉（SNK）	1,135,680	ニュービッグパルサ香月利和	アミューズメントスペースフジ（大阪）
餓狼伝説〈アンディ・ボガード〉（SNK）	833,700	WZH	GAME'S MILK（京都）
パイプドリーム〈コースC〉（ビデオシステム）	5,150,620	TZW-ART ?	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

プレイシティキャロット　室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,880,300	彩	ローズALL
ザ・キングオブファイター'96	527,300	GMS	クラ・アン・レオ ALL
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	514,518	J.B.S	7段 全消し2回
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,598,700	J.B.S	詩織使用 15連
PVI	なし	九印	ALL

ゲームプラザ　ヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングスリミテッド	1,564,400	QSR-リキさま	ALL (連) 真-FSX
ソニックウイングスリミテッド	1,216,300	YMF	ALL (連) AJ-37
バトルガレッガ	15,261,960	T3-吉村聡	ALL ボーンナム
対戦とっかえだま	3,382,000	KAC団長へ(改)	ALL シン
ライデンファイターズ	46,402,900	BREM-中川つよし	ALL(連) ジャッジスピア
蒼穹紅蓮隊（朏　良太）	22,497,279	KRL-バイキン	ALL(連)
レイストーム（R-GRAY1）	14,095,050	コンタクト初心者 GSS.MLD.ATS	ALL 5機設定
レイストーム（R-GRAY2）	24,250,350	T3-キバヤシ(で) 三茶じゃ2番だ！	ALL ノーマル設定
ぷよぷよSUN	390,360	カエル教信者	ALL ふつう
わくわく7	25,940,400	わくわく営団員 NO.781	ALL ダンディーJ

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,312,700	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（望月双角）	1,227,700	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,223,800	D.K	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホニフゥ）	1,096,200	バルタン友の会会長 M.Y	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（山崎）	1,065,400	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	1,040,900	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,027,300	WWW	ALL
ブレイカーズ	5,791,000	DOA-BRO	ALL ティア
ティンクルスタースプライツ	2,219,250	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL メヴィウス
サムライスピリッツ天草降臨	3′53″71	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 羅刹服部半蔵

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	16,321,210	ZZZ	4面ジャッジスピア ノーマル設定
ティンクルスタースプライツ	2,068,353	ダークネスイリュージョン	7面　乱入有 ノーマル設定
サムライスピリッツ天草降臨	6′00″38	YOU	ALL　ナコ ノーマル設定
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,022,500	RYUNE・HIIRO	ALL ノーマル設定
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガード）	655,400	ペコ	ALLテリー ノーマル設定
パズルボブル3（2.5モード）	74,024,590	NKIII-根岸京三郎	ALL ノーマル設定
デッドォアアライブ	1′42″20	SHADOW	ALLジャン ノーマル設定
デッドォアアライブ	1′41″50	SHADOW	ALLジャン ノーマル？バースト
スターグラディエイター	2′17″44	ダサイ名前なので掲載不能！	ALL かっぱ

ファンタジーゾーン夢ランド　北海道
旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	13,895,430	飼い犬	ALL ガイン　(B)連
バトルガレッガ	14,710,170	松嶋　菜々子（ニセ）でーおー	ALL　(B)連 ボーンナム
バトルガレッガ	7,776,280	貫通フェチ	ALL 2号機　(B)連
バトルガレッガ	10,746,280	KDO(脚)	ALL　(B)連 ミヤモト
レイストーム（R-GRAY1）	13,333,050	GSS-MLD-ATS	8面
レイストーム（R-GRAY2）	25,331,400	T3-WIZ	ALL
マクロスプラス	2,704,120	2〜3カ月死亡予定(S)	2-4　(連) YF-19
ストリートファイターEX（春麗）	1,167,100	MARS.REI	ALL 春麗
デッドォアアライブ	2′36″95	SFX	ALLバーストモード バイマン
鉄拳2ver.B（ニーナ）	1′05″63	ZZZ	ALL(連)・(必) (予)44秒

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（タバサ）	1,819,900	やる気なし HAPPYDOG	パス無 ALL
ウォーザード（タオ）	1,160,000	クッキー	パス無 ALL
マクロスプラス（YF-19）	1,515,280	水野あみやー犬	7面
わくわく7	16,558,400	“もっと難しい”中 NHK	ALL まるるん
わくわく7	13,478,300	MIO	ALL アリーナ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブ）	1,067,000	DNA	ギース有 ALL
サムライスピリッツ天草降臨	4′02″84	MIO	修羅・半蔵 ALL
サムライスピリッツ天草降臨	4′55″33	MIO	羅刹・半蔵 ALL
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	18,086,178	手形紅蓮隊営業三課 HAPPYDOG	6面

Jack＆Betty　山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN（ふつう）	712,746	史上最狂ぷよら〜 T.M（みくりや）	ALL NO V式15連鎖
ストリートファイターEX（リュウ）	1,156,800	穴ウメ1号〜吉田兄	ALL 豪鬼
ストリートファイターEX（ブレア）	1,047,700	ZAO-HIR	豪鬼ALL P×3
ストリートファイターEX（春麗）	1,062,500	穴ウメ2号〜アドラステア	豪鬼ALL P×4
ドルエーガの塔	2,148,840	ZAO-HIR	59面からZ AP×5
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン）	684,500	とりあえず初クリアーだね♡徳田進之助	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン）	705,400	あばれは1日1度ま★田之倉孫兵衛	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー）	625,200	見た目とキャラ使用率の密接な関係♡	ALL
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	1,482,100	さっぱり上達せんね FJK(安)	1-5で死
プライズマシーン ヒルクライマー	133point	うおー漢のゲームじゃ〜　会長ZYX	3コインで4連続ゴール

プレイシティ　キャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	48,107,880	PLO-J.(鉄)	ALLジャッジスピア 連射付
戦球（ノーマルモード）	1,984,780	カブトムシさんです（戦球復活記念）	9面 いえちー
鉄拳2ver.B（ジャック-2）	1′50″58	PLO-BBQ(鉄)（穴ウメ）	ALL うまってない

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12　イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	42,300	Z級シューター たけさま	連つき
クレイジークライマー	253,000	あなたの〜たけさま	2-1
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,017,800	NAL-Buy	テリー ベース有り
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	720,800	新井より愛をこめて	クラウザ
ぷよぷよSUN	172,500	鈴木	むずかしい
テトリス	999,999	＝＝＝ティココアうすめ液	カンスト
ストリートファイターEX	1,320,000	がんばれたけさま	チュンリー
レイストーム	421,100	ももや	グレイ-もも1号
ストリートファイターEX（チュンリ）	18,000	ももや大地に立つ	
ストリートファイターEX（ガイル）	30,800	ももやの初恋	

プレイランド柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7　イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN（やさしい）	673,053	新潟のぷよらーをNO1にする会会長	ALL、MAX16連
ぷよぷよSUN（ふつう）	939,592	NPN会長、KPL-STR	ALL、MAX16連
ぷよぷよSUN（むずい）	333,805	NPN会員募集中！ KPL-STR	ALL、MAX11連
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	1,073,800	HAG氏ハメオ	ALL、ゴウギあり
ストリートファイターEX（ガイル）	1,056,900	KPL-STR	ゴウギで負け
パズルボブル3（2.5・Vゾーン）	101,671,310	Y氏はゲーマー！？ AZU氏談	ALL
パズルボブル3（2.5・Vゾーン）	37,656,930	ハメオ、み○だ	ALL
バーチャファイター3（ジャッキー）	2′14″76	よっしゃん	ALL、8段
デッドオアアライブ（かすみ）	4′06″93	カモンAZUくん	ALL
わくわく7（アリーナ）	25,638,500	㈲超山口組組長	ALL、ノーミス

ゲームプラザニュー日の出長野上田合同集計　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン）	1,243,900	H.L.F	ALLギース有り
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,197,600	LAW	ALLギース有り
ウォーザード（タオ）	3,021,200	H.L.F	Lv32ラス
ウォーザード（ムクロ）	2,733,800	DOG	Lv32ラス
ストリートファイターEX（リュウ）	1,280,300	H.L.F	ALL　ガルダなし(連)
デッドォアアライブ	2′06″00	EDO	ALL（バーストモード）バイマン
ライデンファイターズ	38,300,000	超エスカラングレー大好き♡AOM♡♡	ALL
ブレイカーズ	17,523,600	EDO	ALL 翔
パズルボブル3	176,562,380	102	STAGE 28バブルン
戦球（判定モード）	4,222,220	RAY	Lv96 B.1626

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード（マリオン）	2,123,600	KSC-TAD	ALL　(連) 113万
戦国ブレード（翔丸）	1,381,500	MAO.H	2-6　(連)
レイストーム（R-GRAY1）	12,447,950	HAO.H	ALL　(連)
マジカルドロップ2（ひらめきモード）	74,800	ASG-如月浪人-RIN	ALL
バーチャファイター3	1′34″48	NGP-(殺)-N	ALL カゲ
ウォーザード（タオ）	1,660,700	KSC-TAD	ALL クリアだけ
ダイナマイト刑事		おもしろすぎる KSC-TAD	ALL 残0設定

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	2,872,820	まりや	ALL メモリー女王
ティンクルスタースプライツ	2,669,310	むぁら	ALL メヴィウス
ライデンファイターズ	54,901,400	DBL-らじあめ㊥	ALL ジャッジスピア
ストリートファイターEX（Cジャック）	100＝＋3点	俺×俺	ヒゲいません

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	1,600,370	OGP-鈴木(み)(よ)	マダムまで
アルペンレーサー2（レースモード）	1′40″371	764	ハイスピード ダウンヒル
プロップサイクル（タイムボンバー）	1′26″96	RIN	ALL
アクアジェット（エキスパート）	1′55″75	RIO	ペンギン

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎050-238-0425

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン）	752,700	剣匠(氏)	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX（ほくと）	1,367,000	URA(氏)	ALL(連)
ストリートファイターEX（C. ジャック）	1,387,000	GSM-YBK-つる	ALL(連)
ストリートファイターEX（ケン）	1,408,000	Kiku	ALL(連)
ウォーザード（レオ）	1,681,300	ATC-KTL-N.F	ALL(連)
★サムライスピリッツ天草降臨	3′00″15	SSC-氷上恭子	ALL, 天草 (予)1′51″
★ストリートファイターZERO2（ザガット）	3,342,700	GDS-S.O	ALL(連)(同)
★スーパーストII（ザンギエフ）	2,225,600	GSM-YBK-つる	ALL(連)(必)
★餓狼伝説2（不知火舞）	1,605,000	F氏のスコアは甘いらしいKFC-車掌	ALL(連)(必)
レイストーム（R-GRAY2）	24,696,800	T3- おかわり-VF	ALL

チャレハイ通信

●ZEST（北海道）
★雪かき辛いっす。ロードヒーティング切望。

●ゲームセンターワンコイン（秋田）
★「当店で鉄パイプ使用の乱闘騒ぎがあった」との根も葉もない噂が流れていたようですが，一切そのような事実はありません。健全な憩いの場として営業しております。ご安心を。

●プレイタウンYOU＆YOU町田店（東京）
★当店は，3月末日をもちまして閉店させていただきます。みなさまの当店への愛情でここまでやってこれましたが，それもあとほんの少しで終わってしまいます。悲しみが残りますが，その日がくるまで店員一同笑顔を絶やさず，みなさまの御来店をお待ちしております。　by　YOU＆YOU町田店店長　菅野

●ICサービス千歳船橋店＆経堂（東京）
★この号が発売される頃には『鉄拳3』の対戦が熱いでしょう（たぶん）。新作ゲームだけでなく，レゲーコーナーもあります。現在通好みの『イエローキャブ』（DECO）が稼働中。遠征の人も，そうでない人もお気軽に御来店ください。

東京レジャーランド　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	14,178,450	OMK-ミラクルブレードII	ALLガイン 鳥226万
ライデンファイターズ	42,644,530	TFF	ALL　連付 ジャッジスピア
ライデンファイターズ	29,903,400	松山祐一	7面　連付 スレイブ
サムライスピリッツ天草降臨	3′58″37	KTS青木	ALL　羅刹 半蔵
ザ・キングオブファイター'96	1,012,800	GSM-亀	ALLテリー アンディクラーク
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,718,000	今井和行	ALL根性モード　藤崎
大魔界村	578,300	川崎	4週目ラスボス死亡

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャファイター3	1′57″20	ひゃくしょう嵐	1cALL 鷹嵐　狛江店
バーチャファイター3	1′22″70	ジェラシーじゅんじ君	1cALL 鷹嵐　砧店
ザ・キングオブファイター'96	819,000	N.W（テリークラーク）	1cALL 狛江店
エイリアンVSプレデター （ウォリアー）	3,233,200	K.N	クイーンまで 狛江店

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビル　B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	4′23″51	ミドルソン軍曹	ガモフ
バトルガレッガ	4,913,570	ニューター	5面ボス ミヤモト
バトルガレッガ	5,581,900	ミーコのえさ	5面 ボーンナム
バトルガレッガ	4,908,510	T.M	5面 チッタ
バトルガレッガ	8,426,500	ミーコの好物レバー	6面 ガイン
ライデンファイターズ	44,296,290	Z.Z	ALL ジャッジスピア
対戦とっかえだま	1,308,700	AIR	8面　三条塚 あやめ
対戦とっかえだま	1,455,700	AIR	7面　ドップリー博士

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス97	JEWELS　2,274	KYO～♡	Lv.85
サムライスピリッツ天草降臨	入荷しました		何で今頃？
バーチャファイター3	1′42″32	JAG-いがちゃん （むじんくん重視）	ALL AKIRA
バトルガレッガ	15,760,040	「ピストンいとー」がライバル！ムッシュ	ALL　ガイン ITOIJO㊥付
バトルガレッガ	12,756,730	T3-吉村　聡	ALL　チッタ ㊥付
バトルガレッガ	15,015,160	DBL-ごろたん	ALL　ミヤモト ㊥付
バトルガレッガ	15,051,530	ECM-SSI-S.I	ALLボーンナム ㊥付
スーパーストリートファイターIIX	1,047,100	です山さん （対戦マニア）	ALLザンギエフ （旧カラー）㊥付
ドラゴンセイバー	1,235,300	JAG-MIYA氏	ALL　ゲージ有 4匹設定　㊥付
スーパー魂斗羅	21,283,640	青木優子VSこより	ALL　残6 ※7人設定　㊥付

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカンウター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★プリクラ大作戦 （クララ）	32,213,100	LKR	ALL㊙付 リッチ
バトルガレッガ	15,120,390	IML-星白金-YUJ	ALL㊥付 ワイルドスネイル
バトルガレッガ	14,169,550	京城	ALL㊥付 チッタ
★ナムコクラシックコレクションVOL.1 （ギャラガ・アレンジ）	1,400,650	KSL-WARRIR	ALL㊥付
プリクラ大作戦 （グレイ）	15,394,400	LKR	ALL㊙付

プレイタウンYOU＆YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクションVOL.1 （ギャラガ・アレンジ）	1,396,840	ギャラがおやじ	ALL　㊥
バトルガレッガ	15,988,000	ムッシュかまやつ	ALL　㊥ ガイン
ウォーザード （タオ）	2,012,400	ヘリトンボ	ALL　㊥

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★コラムス'97	JEWELS 5,229	SSC-VAP	
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,459,400	SSC-VAP	ALL 6.6.8

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカッドレース （初級　昼）	2′17″69	GKK-LIE	レースモード ALL
スカッドレース （初級　夜）	2′03″53	GKK-LIE	レースモード ALL
スカッドレース （中級）	2′38″91	GKK-LIE	レースモード ALL
★スカッドレース （上級）	2′33″66	YAP㊝隊員	T.Aモード ALLF1
ライデンファイターズ	54,652,260	DBL-らじあめ	連付　ALL ジャッジスピア
★セガ　ツーリングカー	2′41″179	ZKB-LEDrf	メルセデス MT　完走
アルペンレーサー2 （初級レース）	1′39″276	DNA-栃木県民	ダウンヒル 完走
アルペンレーサー2 （上級レース）	1′54″243	OTL	ダウンヒル 完走
アルペンレーサー2 （上級T.T）	2′08″803	青木裕子♡	ダウンヒル 完走
ティンクルスタースプライツ	2,021,290	PSY-KSG ぱんちら大好き	連なしALL メヴィウス

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム （R-GRAY1）	16,977,550	クイック-FUS	ALL
★レイストーム （R-GRAY2）	26,470,850	クイック-WIZ	ALL
逆転パズル番長	10,875,500	F.K-モリソヴァ	ALL　㊥ 2P側使用
ストリートファイターEX （リュウ）	1,086,200	連射ぐらいつけろ！ クイック-PYO	ALL
ストリートファイターEX （ケン）	1,046,400	俺のジャケットは、赤いのさ！	ALL
ストリートファイターEX （ガイル）	1,208,500	LOVE-ASM ㊥ぐらいつけろ	ALL
ストリートファイターEX （ザンギエフ）	947,800	瑪羅門	ALL
戦国ブレード （アイン）	1,309,200	RUS-PQKEN （ラスーピキュケン）	2-3　㊥

ICサービス　千歳船橋店＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

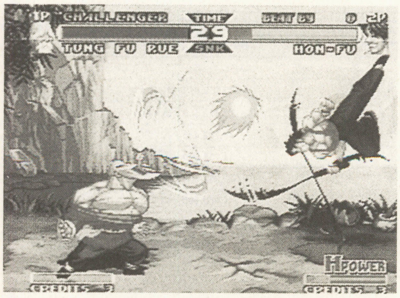
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイター'96	797,500	るーしど	テリー　チン クラーク
ウォーザード （タオ）	2,167,600	MAK	Lv1スタート
レイストーム （R-GRAY2）	22,279,400	高橋　勇一	RG-2 ALL
X-NENvsストリートファイター	1,345,000	JACK	ウルヴァリン ダルシム
戦球 （判定モード）	1,021,050	SHU	Lv.39
ステークスウイナーズ	22億4,590万円	うまこ	スーパーモデル
雷電DX	12,076,960	アパッチ	練習モード㊥ ALL

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクルver.2 （タイムボンバー）	41″01	集計電波発射！ 毒電波番長㋢	ALL クリフロック
プロップサイクルver.2 （ストーリー）	16,150	しゅんた	ALL
アルペンレーサー2 （レースハイスピード）	1′41″011	PCFX購入！ .Z.	ALL ダウンヒル
アルペンレーサー2 （レーステクニカル）	1′57″809	.Z.	ALL ダンヒル親父
ストリートファイターEX （ケン）	1,432,800	S.N	ALL
ストリートファイターEX （ほくと）	1,396,600	バズーカジャンボ	ALL
対戦とっかえだま	2,264,700	Dio	ALL柳名取 最大23連鎖
レイストーム （R-GRAY2）	20,802,300	やっとこさくん	ALL
ライデンファイターズ	51,679,690	NAK	ALL ジャッジスピア

タイトーイン戸塚西口店　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジンガーZ	9,983,750	パンチで弾が消せるんだ！	2-3㊥マジンガーZ飽きた
マジンガーZ	9,031,480	ゴリラにパンチでサル0点	ALL㊥ Gマジンガー
★ゲーム天国 （ぴぐT.A）	13,252,830	ぶー	㊥　ALL
パズルボブル3	670,467,380	帰省先でかぜ引き君 NCP-ねこん	2.5ALL 2.5時間
★サイドバイサイド	2′34″76	STG-MIC	超上級 スープラAT
サイドバイサイド	3′18″46	1プレイ200円	二級 スープラMT
ぷよぷよSUN	640,549	㊥つきロケットパンツ　by5	やさしいALL
ライデンファイターズ	49,021,590	エレファント5	ALL㊥スレイブ パオーン
ライデンファイターズ	47,354,110	たまをこすると点数はいります。by5	ALLジャッジスピア
カダッシュ	0	STG-PIS- 源ノ助	入荷しました



プレイシティキャロット花小金井店　東京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊 （国村リカ）	16,928,092	SG-TOM	ALL ㊥付
ライデンファイターズ	32,666,350	CRA	7面ジャッジスピア ㊥付

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	55,115,150	DAB.S	ALL　㊥ ジャッジスピア
★セクシーパロディウス （シューテングスター）	6,675,700	SIT-M.K	ALL　㊥ 1周192万
リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ビリーカーン）	1,000,000	NEO覇我亜怒	ALL
X-NENvsストリートファイター	1,645,300		ALL　ケン ＆ゴウキ

●プラボ赤坂（東京）
★『鉄拳3』大会を予定しています。

●ICサービス砧＆狛江店（東京）
★ただ今，レトロ系増設中！オリジナル『リバーパトロール』『サーカスチャーリー』『サンセットライダース』『F1グランプリ』『スパIIX』『SDガンダムネオバトリング』。新作も続々入荷予定です。ハイスコアのほうは，最近申請数が少なくなってきました。みなさん，なにとぞハイスコアをよろしくお願いします。　by 砧B

●ゲームプラザ　ニューヨーク（神奈川）
★新作ゲーム続々入荷。すでに『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』『ストリートファイターEX』『ウォーザード』入荷済み！そしてあの『バーチャファイター3』がなんと50円！レトロなゲームもあるよ。『青春スキャンダル』『サーカスチャーリー』のほか，ビリヤードも400円からできます。ぜひ来てね！それから店員㊤の友達を募集してます。よろしく！

●PCアピア店（静岡）
★やはりこの時期の期待は『ストIII』でしょう。現在の格闘モノに，ゲームはポリゴンがすべてではないということを証明してほしい

○○○ CHALLENGE! HIGH SCORE! ○○○

ゲームプラザ　ニューヨーク　神奈川
鎌倉市大船1-22-26　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	2,409,030	Lunatic-EPI	ALL メヴィウス
ティンクルスタースプライツ	2,221,830	天上院桂TK97	ALL メモリー女王
ティンクルスタースプライツ	2,102,850	天上院桂KT97	ALL シュミット
ティンクルスタースプライツ	2,039,150	ホーリーアッパー	ALL　ストーリーモード
ティンクルスタースプライツ	1,899,980	藤永慧	7面　ティンカーリンカー
ティンクルスタースプライツ	1,897,010	しいねちゃん	ALLリアリーティル
ティンクルスタースプライツ	1,584,800	4170	7面　スプライツ
ティンクルスタースプライツ	1,530,380	4170	ALL スプライツ
デッドォアアライブ	2′17″60	☆三	ALL（かすみ）
★バーサスネットサッカー	33	Max	6試合　(Bonus含)

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,227,400	茶柱	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン）	1,070,600	HARD-M.M	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	952,300	HARD-M.M	ALL
ストリートファイターEX（春麗）	1,205,700	霧島温泉＝	ラスト
ストリートファイターEX（ケン）	1,192,200	T.N	ALL
ストリートファイターEX（D・ダーク）	1,169,600	MGN-NAD	ALL
レイストーム（R-GRAY1）	12,390,250	HARD-TORA	ラスト
バトルガレッガ	10,975,260	AB'	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	10,040,770	AB'	ALL チッタ
戦国ブレード（翔丸）	1,485,400	ILG-STG-でんすけ	2-4

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,356,100	SnRun-YASUKI	ALL　(連)
ストリートファイターEX（ケン）	1,258,900	SnRun-YASUKI	ALL
ストリートファイターEX（C・ジャック）	1,258,700	魔B党一おしょう	ALL
ウォーザード（タバサ）	8,000,800	SnRun-YASUKI	ALL　(連)(必)
★ウォーザード（レオ）	2,064,000	魔B党一おしょう	ALL　(連)(必)
バトルガレッガ	14,827,370		ALL　(連) ノーマルキャラ
19XX（震電）	17,876,000	ネギ	ALL　(連)
ソウルエッジVer.a	2′36″27	魔B党一K.O	ALL　(連)(必) (予)2分5秒ファン
ソウルエッジVer.a	2′22″50	魔B党一K.O	ALL　(連)(必) (予)1分55秒ソン・ミナ
★パズルボブル	61,099,720	SOLID-S.S	ALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル（上級）	14,190	マスタ吉君	ALL
ビクトリーラップ（ハイスピード）	2′26″58	D　中村	完走
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	495,100	TNK	ALL
パズルボブル3	118,171,760	Dt中村	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	14′05″69	FHH	ALL 天草
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	826,600	MMC	ALL
ライデンファイターズ	6,551,240	BAB	S-4
ビッグトーナメントゴルフ	-21	SAS	ALL
上海　万里の長城	681,240	中山	R-28

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	871,348	Y.I	サタンでミスふつう MAX15連鎖
レイストーム（R-GRAY2）	15,692,050	CAT G-MET 鈴木にしん	7面ボス
サムライスピリッツ天草降臨	4′07″09	SHU	ALL　修羅 (連)　ナコルル
サムライスピリッツ天草降臨	5′17″58	MYM	ALL　羅刹 (連)ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	5′36″11	KSM(恵)	ALL　羅刹 (連)　閑丸
サムライスピリッツ天草降臨	5′38″19	まねぇあいどる～♡ わく27がほしかった	ALL　羅刹 (連)　半蔵
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	797,900	2GO	ギース負け ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	834,700	KSM(恵)	ギースなし ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	666,500		ギースなし ALL

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マネーアイドルエクスチェンジャー	3,832,491	NGP-ANP 500はよゆう	ALL100 ×3、50×1
マネーアイドルエクスチェンジャー	名人186,265	NGP-ANP こっちはもうやらん	Lv221人で MAX14連
ストリートファイターEX（リュウ）	1,370,800	PMM(殺)-ALF	ALL P×13
ストリートファイターEX（ケン）	1,318,500	PMM(殺)-ALF	ALL P×13
ストリートファイターEX（ザンギエフ）	907,100	MIZ神-ZII(か)	ALL
デッドォアアライブ	1′47″23	NGP-(殺)-N	ALLかすみ バーストモード
★鉄拳（キング）	1′30″56	NGP-ANP	ALL
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,259,840	NGP-ANP	ALL全消し ×8
ぷよぷよSUN	637,439	NGP-ANP	ALL ふつう
対戦とっかえだま	2,357,200	ABA	ALL

ギレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライデンファイターズ	55,272,440	DAB.S	ALL　(連) ジャッジスピア
ライデンファイターズ	48,012,030	KSR-JPT井上 スレイブ学園生徒	ALL　＝ スレイブ
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′44″965	CYR-BAD	T.T 完走
アルペンレーサー2（テクニカル）	2′07″687	津田沼行っちゃいや ELF	T.T 完走
ぷよぷよSUN	687,343	M.K-マドカ	またも9面死亡　ふつう
セガラリーチャンピオンシップ	3′14″62	ぎるはま(爆)隊長	ランチャMT
★セガラリー（上級）	2′11″17	ぎるはま(爆)隊長	ランチャMT
パズルボブル3（2.5モード）	386,865,470	Lunatic -EPI	ALL　パズボブ2.5
ライデンファイターズ	45,204,650	JAL	ALLデバステーター 1ミス
バトルガレッガ	14,833,080	GEBOKU(ひ)♡	ALL　ワイルドスネイル

ゲームイントーヨコ北越谷　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ねらってチュー	623,270	ZAC-Ristar	ALL 10面26万
★マジカルドロップ2（ストーリーモード）	6,214,078	最近ピンチ　ZAC -Ristar	ALL　(連)付 ストレングス
★バトルガレッガ	17,378,200	DBL-MOL-N AI	ALL(連)ガイン 鳥265万
★19XX（震電）	19,341,400	DBL-MOL-N AI　バグなしです	ALL(連) 5面104個
★レイブレーサー（最上級T・T）	1′33″927	GKK-ろっど	完走
★パイプドリーム（Cコース）	5,150,620	TZW-ART？	ALL(連)
キューブリック	5,057,320	バグってな～に？	ALL

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクスタースプライツ	1,837,480	イイ感じだ。もう少しで200万！KAZ	ALL メビウス
首領蜂（タイプC）	36,284,820	ASD-阿佐田哲也 放浪記　風雲編	ALL
パズルボブル3（2.5モード）	104,261,490	パズルボーラーS	26面
対戦とっかえだま	2,331,600	TMVことキリハラ	ALL シン
レイストーム（R-GRAY1）	10,429,700	LARRY COR YELL	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	22,333,600	ASD-TMY 前田来店記念	ALL
レイフォース	7,845,400	NIS	ALL　(連) 残0

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロスプラス	3,482,890	9MH	ALL　(連)付 YF-19
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,956,200	F.T	ALL サバイバル
ヴァーサスネットサッカー	27	POO	ALL メキシコ

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカッドレース（中級）	2′47″37	OZ	F40-MT T.A.
スカッドレース（上級）	2′38″34	CBA	マクラーレン MT　T.A
ぷよぷよSUN	517,618	さよなら宣言！ T.M（みくりや）	ALL　NOふつう V式15連鎖
アルペンレーサー2（テクニカルTA）	2′16″087	こうき（KOI）	ダウンヒル
アルペンレーサー2（テクニカルレース）	1′55″075	WYV	ダウンヒル
わくわく7	31,770,500	SNT	ALLまるるん ノーミス
ライデンファイターズ	43,327,980	やっぱり低レベル（悲） ONKEL	ALL　(連) 1ミスジャッジスピア
アクアジェット（エキスパート）	1′55″78	アルティメット帝王	ペンギン

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワインディングヒート	2′38″209	FGNあきら	FC-35 ハンドリング
クレオパトラフォチュン	17,109,650	TAK	ALLブロック
19XX（ライトニング）	16,064,700	SGM	LL30
ストリートファイターEX（アレン）	1,073,900	RYO	アレン
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	891,900	HH	ビリーマスターキンス有
ソニックウイングスリミテッド	1,109,300	KAZ	
ライデンファイターズ	45,761,180	かえで	ジャッジスピア ALL
サイドバイサイド	2′08″90	MOE	初級スープラ MT
ソニックウイングスリミテッド	951,000	ES	F-14
ストリートファイターEX（ケン）	1,204,100	GOD	1枚

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	45,285,420	TSR-AXE	ALL ジャッジスピア
レイストーム（R-GRAY1）	14,891,050	TSR-AXE	ALL
バーチャファイター3	1′59″56	TEP	ALL カゲ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルーマリー）	747,200	NRS	ALL
パズルボブル3（一人でパズル）	212,698,130	ARDAN（メジロ）	ALL ふつう
コラムス97	2,116	ARD	Lv80
セガツーリングカー（MT.Alfa）	2′47″724	Kou	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,197,200	最近かなり鳥屋	1cALL
ぷよぷよSUN	438,438	皆さんありがとネ！ T.M（みくりや）	ALLやさしいNO V式16連鎖
ぷよぷよSUN	596,572	ぷよ人生最後の遠征 T.M（みくりや）	ALLふつうNO V式15連鎖
サムライスピリッツ天草降臨	4′15″60	FAG　至誠にもとるなかりしか…	1cALL修 剣豪　半蔵
サムライスピリッツ天草降臨	3′46″09	FAG　白半　素敵 素敵だわロック	乱入あり（涙）半蔵 剣豪　乱入台
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	868,700	まけ師と鳴沢唯ちゃんに捧ぐ　たてば	1cALL めぐみ97%
レイストーム（R-GRAY2）	23,227,700	も？？？	1cALL5 機設定残×3
フライグパワーディスク	210,805	FAG　マーク　レースって感じ	F.ラウンド セット×5

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8プラザピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	33,357,027	善之字元師	ALL　連付 60万×7
レイストーム（R-GRAY2）	22,412,550	ASD-TMY	ALL
ライデンファイターズ	48,707,430	SPREAM -FKS	ALL　連付 残2ジャッジスピア
ライデンファイターズ	44,711,900	SPREAM -FKS	ALL　連付 残0エンジス
ライデンファイターズ	39,983,500	SPREAM -FKS	ALL　連付 残0デバステイター
ストリートファイターEX（リュウ）	1,009,100	N.Y	ALL ゴウキ有
ストリートファイターEX（春麗）	1,004,600	FUN	ALL
ストリートファイターEX（D.ダック）	875,800	連打マニア	ALL

ものです。

●PC納屋橋店（愛知）

★1月30日に行なった『アウトフォクシーズ』大会は，予想を上回る盛り上がりとなりました。多分第2回もあるでしょう（期待）！『アウトフォクシーズ』の好きな人はPC納屋橋に集まれ！

●ゲーム戦隊 春日井インター店＆ゆき（愛知）

★毎月第2か第3日曜日にゲーム大会を行なっています。優勝者にはソフト・ショップで使える5,000円分の商品券をプレゼント。一度来店してください。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『鉄拳3』近日入荷！ご期待ください。

●アミューズメントスペース フジ（大阪）

★今月をもちまして当店でのスコア集計を打ち切らせていただきます。今まで御来店していただいたスコアラーのみなさま，どうもありがとうございます。　by 常連一同

●PCチャレンジャー（大阪）

★『プリクラ』も入って，なにやら女性も来ていただきやすくなった感じです。でも，スコアラーがさみしくなってきたかなー。

●PC島大前店（島根）

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソニックウイングスリミテッド	2,506,700	☆CAT'S-サトル	ALL(連) 真尾まお使用
ウォーザード (タバサ)	6,285,100	☆CAT'S-(石)	ALL(連)
ライデンファイターズ	54,968,930	☆CAT'S-とき坊	ALL(連) ジャジスピア
ライデンファイターズ	51,978,700	☆CAT'S-とき坊	ALL(連) エンデバー
ライデンファイターズ	51,902,090	YGA-IBA	ALL(連) チェイサー
ライデンファイターズ	51,616,110	☆CAT'S-サトル	ALL(連) エイジス
ライデンファイターズ	50,344,120	☆CAT'S-とき坊	ALL(連) ビストアロー
ライデンファイターズ	47,047,340	☆CAT'S-とき坊	ALL(連) ライデンmKII
★19XX (モスキート)	19,060,300	YGA-IBA	ALL(連)
デンジャラスシード	4,201,150	うんこまん	ALL(連)

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	493,872	KAN	15連鎖 やさしい
ぷよぷよSUN	584,173	KAN	13連鎖 ふつう
ぷよぷよSUN	212,975	KAN	9連鎖 むずい
サムライスピリッツ天草降臨	4′47″16	ダイモスAMP	右京
サムライスピリッツ天草降臨	6′44″69	スーパースロックJ	蒼月
サムライスピリッツ天草降臨	6′53″12	小説家AMP	十兵衛
X-NENvsストリートファイター	2,270,300	NOY	ALL

Y・Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1258

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム (R-GRAY2)	7,852,000	H.T	5面

シーキャット&ダウンタウン　愛知
豊橋市中浜町219-30　☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングスリミテッド	1,418,600	2日目　UME	ラスボス まお
ウォーザード (タオ)	1,034,400	UME	ALL
ストリートファイターEX (Cジャック)	1,221,300	細井	ALL
エクスチェンジャー	五段	T.K	段位認定
X-NENvsストリートファイター	930,600	CANON	ALL

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル3 (ふつうモード　表)	638,072,130	SOLID-S.S	ALL
★パズルボブル3 (2.5モード　表)	32,956,080	つながらない SOLID-S.S	ALL
パズルボブル3 (対戦モード練習)	10,684,970	あなうめくん	ALL チンクル
ライデンファイターズ	45,841,280	NMT8.2i	ALL (連)付 スレイブ

★『鉄拳3』2月中に入荷予定。期待度大です。『アルペンレーサー2』2台入荷。対戦やってね（大会も予定)。

●青木玩具（長崎）

★『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』入荷しました。みなさん，プレイしてください。『ソニック～』も入荷する予定です。その他スコア募集中です。　by VIC

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2 (レース)	1′57″028	マジカル頭脳パワー3バカ娘	テクニカル
アルペンレーサー2 (タイムトライアル)	2′11″479	マジカル頭脳パワー3バカ娘	テクニカル パーフェクト
アクアジェット (タイムアタック)	1′44″70	マジカル頭脳パワー3バカ娘	初級
ストリートファイターEX (C.ジャック)	990,100	ナンスブラザー	ALL C.ジャック
X-NENvsストリートファイター	2,501,400	99HITでない SONIC-MIM	ALL ストーム&昼
ワンダーモモ	91,100	(ほ)	3-1
デンジャラスシード	4,167,350	HYK-変態教祖 (にせうさぴょん)	ALL うら×2
F/A ストレート	1,204,200	???	R-8 GR5
F/A セミオート	1,112,600	ねころH(杉)	R-8ボス FA18

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区集人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー	3,288,184	LAC-HERO	CPUモード ALL
★対戦とっかえだま	4,589,900	NPA-SEI	ALL　(連)松モード 教授使用
プリクラ大作戦 (クララ)	29,756,300	うわ～ん。つながらないよ～。　ねこん	ALL 連・同
★プリクラ大作戦 (キララ)	31,209,500	NCP-ねこん	ALL 連・同
★プリクラ大作戦 (グレイ)	23,675,200	オーロラ輝子 (今春デビュー)	ALL 連・同
★ギャロプレーサー	7′42″03	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL連 サクラ使用
パズルボブル3 (2.5モード)	733,149,530	NCP-ねこん	ALL
ティンクルスタースプライツ	2,500,695	負け犬君(家)	ALL　連 メビウス使用
バトルガレッガ	15,512,560	愛の力ぁ～	ALL 残0ミヤモト
レイストーム (R-GRAY2)	24,861,500	17才…ではパチは無理	ALL 残1

ゲーム戦隊　春日井インター店&ゆき　愛知
春日井市東野町6-19-16　梶升ビル1F　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ダッグキング)	1,020,800	PHGSY-TEA	ALL ノーマル Y
マネーアイドルエクスチェンジャー	124,334	K.O	ALL ノーマル Y
ソニックウイングスリミテッド	1,496,200	穴ウメ1号	まおまお Y
デッドォアアライブ	2′12″13	MBX	ALL ジャンリーY
ダライアス外伝 (メゾーン)	12,995,570	PHGSY-DXG	ALL ノーマル Y
ティンクルスタースプライツ	1,461,050	徳永秀夫	イージー

ゲームセンター．ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎059-232-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビューポイント	1,797,470	参考からあげ松井君	ALL
ブレイカーズ	12,631,100	(だ)	ALL タオロン
ティンクルスタースプライツ	2,396,160	YAB	ALL メヴィウス
ソニックウイングスリミテッド	1,610,900	RS	ALL F-14
ソニックウイングスリミテッド	1,770,700	RS	ALL F-15

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンシングアイ	593,050	Fairy Elf	7面 さる使用
サイバーボッツ	633,600	蟻　栄太	ALL ワーロック
雷牙	2,078,950	KAZcorp	2周(連) ALL残×8
マクロス	2,919,500	えるえす	7面 1P使用　(連)

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マクロスプラス (VF-11)	4,971,140	J.G.K-ALL(副)	ALL　(連)
マクロスプラス (YF-19)	4,374,940	J.G.K-ALL(副)	ALL　(連)
★わくわく7	43,559,100	かつお	ALL　(連)(同) アリーナ
わくわく7	32,237,200	かつお	ALL　(連)(同) ダンディーJ
わくわく7	19,123,400	かつお	ALL　(連)(同) スラッシュ
ライデンファイターズ	47,282,940	M.I.E. OVA化希望！L2A-だい♡	ALL　(連)(同) スレイブ
バトルガレッガ	14,347,980	木村	ALL ボーンナム

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5570

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	47,430,630	G S K	ALLライデンmKII 連射
ライデンファイターズ	50,487,430	G S K	ALLエンデバー 連射
レイストーム (R-GRAY2)	22,329,200	R.	ALL
餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,188,700	W Z H	ALL 連射　必殺
餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	4,640,000	W Z H	ALL 連射　必殺
★餓狼伝説 (アンディー・ボガード)	833,700	W Z H	ALL 連射　必殺
クイズキングオブファイターズ	2,420,700	W Z H	ALL 連射
★風雲スーパータッグバトル	766,250	MIZ神-ZZ	ALL ジャズウ
航空騎兵物語	3,089,700	MIZ神-ZZ	ALL 連射
★ストリートファイターZERO (春麗)	3,392,200	ヨッシーV	ALL　連射 必殺

アミューズメントスペース　フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリーカーン)	1,019,100	新装開店ヨガファイ屋　副社長みしまや	ALL ギース有
ライデンファイターズ (ビースト　アロー)	46,932,060	5000万　出ます	ALL　残0 (連)
ライデンファイターズ	45,749,790	ミクラスと家と妖精落ち	ALL　(連) ライデンmkII
ライデンファイターズ	51,191,700	初クリア	ALL　(連) ノーミススレイブ
バトルガレッガ	15,772,960	K.N(ど)	ALL　ミヤモト(連) 2面257万
バトルガレッガ	15,172,600	PPR-NGM	ALL　ボーンナム(連) 鳥　190万
★ヴァンパイアハンター (サスカッチ)	2,174,500	ペコ①	ALL　(連)
★龍虎の拳2 (リー・パイロン)	2,664,501	のび太	ALLⓅ(連) D×12
★龍虎の拳 (ロバート・ガルシア)	1,135,680	ニュービックパルサ 香月　利和	ALLⓅ D×2

PLAY CITIY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドォアアライブ (バーストモード)	1′54″55	あさひな♡ゆうこ	ALL　(連)
★ウォーザード (タバサ)	8,631,600	AXIOM-DEN	ALL　(連)(必) レベル1から
★ウォーザード (ムクロ)	4,197,900	AXIOM-DEN	ALL　(連)(必) レベル1から
ウォーザード (タオ)	3,690,200	あと50まんてん	ALL　(連)(必) レベル1から
ライデンファイターズ	55,032,720	AXIOM -H.Y(奈)	ALL　(連) ジャッジスピア
ライデンファイターズ	48,784,280	AXIOM -H.Y(奈)	ALL　(連) ビーストアロー
わくわく7	25,449,600	なくなりました	ALL　(連)(必) ライ

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー	1,474,196	MIZ神-ZZ(か)	ALL
ウォーザード (ムクロ)	3,486,400	GIJ-OGA	ALL(連) パスワード無
バトルガレッガ	13,514,990	アヴァ城	2-5ボス(連) ワイルドスネイル
バトルガレッガ	14,785,430	木村尊師	ALL(連) ボーンナム
バトルガレッガ	11,174,500	K.N正大師	ALL(連) チッタ
★戦国ブレード (アイン)	2,015,800	HYAKU-KTL 一福里	2-7(連)1周 123.6万
戦国ブレード (ハガネ)	1,675,700	豊中のN.F	2-5ボス(連)
★ストライカーズ1945 (Bf-109)	2,127,100	PPR-KTL-IZK	2周クリア(連)
ストライカーズ1945 (Bf-109)	208,300	ここの電話番号は、844-0586	1面クリア時 (連)　誤植多し
タツジン	6,372,310	KEN(う)130kg	5-1(連) あと20kg

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	779,337	SPD-飼葉　優理(ぷ)	ALLふつう
ロジックプロ	60,134	キッカーうきょ	ALL ローマ3ミス
ウォーザード (タオ)	2,267,600	まJUNKIE	ALL LVIから
スカッドレース (初級、NIGHT)	2′06″46	A.F-A.C.M	MT車　完走 フェラーリ
スカッドレース (上級)	2′37″61	KOX	MT車　完走 T.Aモード
★GTI　クラブ (初級　T.A)	1′40″862	天使派　ホエホエ君	1位　完走 MT車

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングスリミテッド	1,972,700	CST(ゆ)(偽)	ALL F-15
ソニックウイングスリミテッド	1,835,700	CST(ゆ)	ALL 真FSX
マネーアイドルエクスチェンジャー	201,478	野上ゆかな主演 A・みらぁず社長	ALL 対戦モード
マネーアイドルエクスチェンジャー	289,571	MIZ神-ZZ(か)	LV22 練習モード
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリーカーン)	1,109,200	ヨガファイ屋　社長 あやなみらぁず	1c　ALL
スーパービシバシチャンプ	94	番蛮玉やります(ぬ)	ALL
アルペンレーサー2 (ハイスピードレース)	1′25″981	アファームド	ALL おやじ使用
ライデンファイターズ (スレイブ)	46,210,960	STAC-MSV	ALL　(連)
ティンクルスタースプライツ	11′20	A・みらぁず社長	ALL ストーリー
コラムス97	6	自慰ダライアス ヒィースヒィース	Lv1　死亡

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	485,224	穴ウメY.K	ALLむずい 12れんさ
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	19,377,126	スカイアホベンチャー　ぽや兄(偽)	ALL
ブラックドラゴン	2,815,800	SGP-KRZ	ALL 残1
スカイアドベンチャー	9,769	SGP-SV-TNK	ALL (連)
モモコ120%	1,913,900	SGP-KRZ	3-4

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX（C・ジャック）	1,240,900	KAG三巌	ALL
ストリートファイターEX（スカロマニア）	1,159,900	KAG三巌	ALL
ストリートファイターEX（春麗）	1,244,000	KAG三巌	ALL
ウォーザード（タオ）	1,836,900	KAG三巌	ALL Lv1-12
わくわく7	16,161,600	KAG三巌	ALL まるるん
わくわく7	15,102,900	KAG三巌	ALL ティセ
ぷよぷよSUN	416,243	KAG三巌	ALL やさしい
デッドォアアライブ	2′34″28	NNJ（声優学生）大阪からの使者	ALL ジャンリー
フラックアタック	1,108,800	真FS-Xは～　真XF-2に訂正せよ	2周ALL
スターブレード	1,420,600	JAMMA使用 ひろぽん注射	ALL (連)

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デッドォアアライブ	1′39″83	がんばります M-1号	ALLジャン バースト
ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,279,400	親方ほどのインテリが中卒！？　(汁)	ALL ロレント
バトルガレッガ	12,713,170	呪文で避妊できますように。　(汁)	ALL Gバット
バトルガレッガ	12,657,980	よかったよまあ一応クリアだな長州風に	ALL ガイン
D&D 2	3,819,469	じじいをナメました一ばくだ	ALL ファイター
★鉄拳2ver.B（キング）	1′11″35	限界です。終わり。スト(研)GUY	ALL
ザ・キングオブファイター'95	453,480	ロバやんZ	ALL 龍虎チーム
わくわく7	26,028,500	DNA やっとれませんわ	ALL まるるん

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,208,900	大儀チェス	ALL ギース乱入有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,050,300	いかさま神父さん	ALL ギース乱入有
ライデンファイターズ	44,440,870	F.T	ALL ジャッジスピア
ぷよぷよSUN	563,658	SAN	やさしい 15連
レイストーム（R-GRAY1）	12,727,300	F.T	ALL
対戦とっかえだま	2,445,800	SEN	9面イースター 16連
ストリートファイターEX（リュウ）	994,900	R.F.T	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（ダウンヒル）	1′46″510	BEF	T.Tハイスピードコース
アルペンレーサー2（ダウンヒル）	2′11″330	みつる	T.Tテクニカルコース
サムライスピリッツ天草降臨	4′31″08	MBO	剣聖修羅半蔵 1cALL
サムライスピリッツ天草降臨	6′30″37	PEN	剣聖羅刹閑丸 1cALL
バーチャファイター3	2′29″54	L.L.君	アキラ 1cALL
ストライカーズ1945（ゼロ）	828,200	MAB	1c 2-1
ぶたさん	504,545	WizⓇ	1cALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘブンズゲート（ダルファー）	9′02″00	G.M.C.悶悟涙 怪鳥(マ)(ウ)！？	ALL
マネーアイドルエクスチェンジャー	413,780	G.M.C.悶悟涙 T・H（カスなん）	1人で練習
ソニックウイングスリミテッド	2,471,900	悶悟涙MIY(甘)	ALL(連) 目玉ボスまお
ソニックウイングスリミテッド	1,494,500	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL(連) 目玉ボスシルバー
★セカンドアースグラティア	7,797,240	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL(連) 1周408万
★クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	5,390,900	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL(連) 正解率98%
★バンバンボール	23,187,000	PIE-悶悟涙はい ご(パ)(ポ)	ALL(連)
マクロスプラス	3,170,220	T.Kというお方	2-6(連)
ライデンファイターズ	47,792,980	芽留死胃	ALL(連) スレイブ
ブレイカーズ	17,694,600	金押しマニア君 実力まったくなし	ALL(連) (同)ピエール

TILT堺東　大阪
堺市中瓦町2-3-12　パーター阪本ビル　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	9′21″62	RANS	ALL 緋雨閑丸
龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	1,040,550	真プリさん	ALL
アルペンレーサー2（ハイスピード・レース）	1′42″047	417	ALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフゥ）	1,293,100	ねずぎょ	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チョンレイ）	1,113,100	ねずぎょ	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガード）	1,042,600	ねずぎょ	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チョンリー）	988,200	F・H	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	985,400	ねずぎょ	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（山崎竜二）	866,200	ねずぎょ	ALL
★得点王（炎のリベロ）	94	ねずぎょ	ALL ドイツ
★ストリートファイターEX（ほくと）	1,445,700	ねずぎょ	ALL
ティンクルスタースプライツ	80	6面143万でち 砂沙美ちゃん	HIT数
★ティンクルスタースプライツ	3,029,770	入荷2日目でち 美紗緒ちゃん	ALL メヴィウス

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイカーズ	17,377,600	だんぺー ネオジオン軍新会長	ALL ノーミスショウ
ブレイカーズ	17,283,800	UMEバイソナー	ALL ノーミスタオロン
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（山崎）	909,800	YMAねむりん	ALL
マネーアイドルエクスチェンジャー（1人で）	173,522	しょーへー	64pt MC25
ソニックウイングスリミテッド	1,987,400	一刀両断之介	ALL エレン＆シン
ウルフファング（スペシャル）	3,120,300	ダニエル(谷) 一応、穴うめにでも	ALL 青龍
ストリートファイターEX（カイリ）	1,103,000	ごくなが	ALL ガルダ㊒
ストリートファイターEX（ほくと）	1,101,600	穴うめ、ごくちゃん	ALL ガル(無)ゴウ㊒

ゲームスペース姫路店＆JIHジョイ　兵庫
姫路市駅前町246番地　神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（イワン）	3,463,300	SUR-DKS(犯)	ALL　(連)付
対戦とっかえだま	2,467,900	SUR-DKS(犯)	ALL
パズルボブル3	199,926,840	中井ちゃん	ALL
ライデンファイターズ	54,167,550	SUR-DXP-天馬(犯)	ALL　(連)付 60万ロスジャッジスピア
★ハイパーアスリート（100mダッシュ）	6″69	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（100m自由形）	37″27	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（走り幅跳び）	12m40cm	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（三段跳び）	22m43cm	HKG-DKO(犯)	
ハイパーアスリート（砲丸投げ）	28m87cm	HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（円盤投げ）	91m59cm	HKG-DKO(犯)	

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★リアルバウト餓狼伝説スペシャル（アンディボガード）	1,595,100	DOI	ALLSSS 13SS3S
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブ）	1,248,100	G	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（崇秀）	1,198,300	G	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,053,000	TK	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガート）	969,700	J	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（キムカッファン）	956,000	N	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	988,800	SN	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	942,500	N	ALL
サイキックホースEX	2′58″60	DOI	ALL バーン
サイキックホースEX	2′59″93	DOI	ALL キース

サブカルチュア　福岡
筑波野市二日市宮田町581-6　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（レースハイスピード）	1′39″334	GDS-OOT	ALL　激甘 ダウンヒル
アルペンレーサー2（T.Tハイスピード）	1′45″655	GDS-OOT	ALL　論外 ダウンヒル
アルペンレーサー2（レーステクニカル）	1′53″555	GDS-OOT	ALL　納得 ダウンヒル
★アルペンレーサー2（T.Tテクニカル）	2′06″959	GDS-OOT	ALL　論外 ダウンヒル
★ウォーザード（タオ）	3,774,100	バーガー屋のお姉さんにメロメロ　8号	ALL　(連)(同) →Lv.19
ウォーザード（ムクロ）	3,815,700	よっしー	ALL　(連)(同) →Lv.21
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガート）	1,261,700	よっしー	ALL ギース有
ソニックウイングスリミテッド	2,101,900	ETC-MIY	ALL　(連) 真尾まお
GTI-クラブ（上級）	1′44″137	おやぢっち	ALL
ストリートファイターEX（ブレア）	1,233,500	(局)長	ALL ゴーキ1落ち

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよSUN	473,958	T.M（みくりや）	ALL ふつうモード
ソニックウイングスリミテッド	1,752,500	でぃっく	ALL 真尾まお
コラムス97	JEWELS2,165	まだECCジュニアのCM見れてない人	ハードスタート

アミューズメントZIZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャロン	5′16″82	D.W	ライデン 3本勝負設定
戦球（VSモード）	2,200,530	PAO	10面
戦球（腕前判定モード）	2,968,750	SIN	L79 玉1259

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガート）	690,100	ACA-C-BOLTVIC	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガート）	762,800	GET-WDC	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフゥ）	529,400	GET-WDC	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（望月双角）	705,200	Y.T	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルーマリー）	682,200	新作入ってこないですねー	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョーヒガシ）	532,200	ビデオおもしろかったす。ありがとう。	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガート）	505,900	CAA	ALL
わくわく7	1,877,900	Y.T	ALLかな？

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	842,600	びりを	ALL ギースなし
ストリートファイターEX（ケン）	1,243,000	IKQ-LKS	ALL
ストリートファイターEX（ガイル）	1,115,300	?	?
ライデンファイターズ	51,113,110	M.T	ALL　(連) ジャッジスピア
ライデンファイターズ	48,156,620	M.T	ALL　(連) スレイブ

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋74-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガート）	1,469,000	★一暗黒龍	ALL ギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,281,900	★一暗黒龍	ALL ギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョーヒガシ）	1,280,000	FAD-まさき君	ALL ギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン）	1,193,300	FAD-IDA	ALL ギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（崇雷）	1,175,500	★一暗黒龍	ALL ギース有り
ライデンファイターズ	51,727,950	クレイジー岩鬼	ALL スレイブ
ティンクルスタースプライツ	2,485,440	FAD-JAN	ALL メヴィウス
マネーアイドルエクスチェンジャー	706,702	FAD-JAN	ALL CPU
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	33,831,665	BANRI	ALL
バトルガレッガ	15,556,970	K.M	ALL ミヤモト

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　プラザビル1F　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	17,497,900	MST-SKR	8面ボス
レイストーム（R-GRAY1）	5,798,000	MST-SKR	5面
魔法大作戦（チッタ）	1,221,410	MST-MSS	ツムジ丸まで
鉄拳2ver.B（レイ）	2′15″03	MST-SKR	ALL
鉄拳2ver.B（ミシェール）	2′14″63	MST-SKR	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	9′28″34	MST-SKR	ガルフォード ALL
サムライスピリッツ天草降臨	9′40″77	MST-SKR	ナコルル ALL
サムライスピリッツ天草降臨	7′28″54	MST-MSS	右京 ALL
上海万里の長城	67,410	K.K（MGF）	ALL 北京

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ
情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ロードランナーIV	20,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ジッピーレース	6,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー

アトラス

プリンセスクララ大作戦	20,000円	'96年	アクション	有	有	ST-V ROM	システムIII

SNK

サイコソルジャー	85,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
オズマウォーズ	70,000円	'79年	シューティング	有	有	白黒版，DIP表なし	カナヤ商会
ラッソ	50,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
アテナ	38,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
タンク	35,000円	'85年	シューティング	有	有	パネル付き	カナヤ商会
サスケVSコマンダー	30,000円	'80年	シューティング	有	有		トライ
ASO	23,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ASO	14,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ

カプコン

X-MEN vs. ストリートファイター	128,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 88,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	78,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 48,000円	ソフトショップ★マリオ
X-MEN vs. ストリートファイター	70,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	50,000円	'96年	アクション	有	有		富貴商会
マーヴルスーパーヒーローズ	49,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM 25,000円	ソフトショップ★マリオ
ニモ	45,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	40,000円	'96年	アクション	有	有	ROM	システムIII
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	35,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
19××	30,000円	'95年	シューティング	有	有	ROM	システムIII
ストリートファイターZERO2アルファ	30,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO2	20,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンコマンド	15,000円	'91年	格闘アクション	有	有		トライ
ナイツ オブ ザ ラウンド	15,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
マジックソード	15,000円	'90年	格闘アクション	有	有		トライ
サイドアーム	10,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
戦場の狼	8,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイア ハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
殿様の野望2	4,000円	'94年	クイズ	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

ときめきメモリアル対戦パズル玉	80,000円	'96年	パズル	有	有		富貴商会
スーパーコントラ	35,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
A-JAX	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
サンダークロスII	28,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロックンロープ	28,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
大列車強盗	28,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	25,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	24,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'88年	パズル	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	20,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
シスター五右衛門	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガイアポリス	18,000円	'93年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
グラディウスII	18,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
エイリアンズ	14,000円	'90年	アクション	無	無		ファンタジークラブ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
餓流禍	12,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
イー・アル・カンフー	10,000円		アクション	無	有		ファンタジークラブ
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		ファンタジークラブ
パロディウスだ！	8,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
出たな！ ツインビー	8,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
サプライズアタック	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
魂斗羅	6,000円	'87年	アクション	有	有		トライ

彩京

ストライカー1945	56,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

ザウルス

ステークスウィナー	4,000円	'95年	競馬	有	有	MVS ROM	システムIII

サンリツ

スペースウオー	70,000円	'79年	シューティング	無	有	DIP表なし・白黒版	カナヤ商会
ドクターミクロ	48,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会

ジャレコ

ゲーム天国	32,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
シティ・コネクション	32,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
ぶたさん	25,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ロッドランド	12,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

セガ

バーチャファイターIII（ブラスト）	798,000円	'96年	対戦格闘	有	有	基板 598,000円	ソフトショップ★マリオ
アップダウン	75,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
シンドバッドミステリー	45,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
オパオパ	30,000円	'87年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ダークエッジ	27,000円	'93年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	26,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン	25,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
オパオパ	20,000円	'87年	アクション	有	有		システムIII
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
D.Jボーイ	15,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	アクションパズル	有	有		トライ
ドラゴンボールVRVS	8,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	4,000円	'92年	アクションパズル	有	有		トライ
ザ・Jリーグ1994	3,000円	'94年	スポーツ	有	有		トライ
スクランブルスピリッツ	3,000円	'88年	シューティング	有	有		システムIII
レッスルウォー	2,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー

セタ

スーパーリアル麻雀96	35,000円	'96年	麻雀	有	有		ソフトショップ★マリオ

タイトー

レイストーム	60,000円	'96年	シューティング				富貴商会
ダライアス外伝	58,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
サイバリオン	35,000円	'88年	アクション	有	有	PCBのみ	カナヤ商会
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ

サイキックフォースEX	32,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
バブルボブル	30,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ビクトリアスナイン	25,000円	'84年	野球	有	有		カナヤ商会
フロントライン	25,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
べんべろべえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ライディングファイト	25,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	25,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
レイメイズ	25,000円	'88年	ドットイート	有	有		トライ
レインボーアイランド	25,000円	'88年	アクション	有	有	EXTRA VER・PCBにキズあり	カナヤ商会
侍日本一	25,000円	'85年	アクション	無	有		カナヤ商会
ダークミスト	24,000円	'87年	アクション	無	有		カナヤ商会
バブルシンフォニー	20,000円	'96年	アクション				富貴商会
レインボーアイランドEX	20,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
レイフォース	18,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
バトルレーンVol.5	12,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	10,000円	'86年	シューティング	有	有		メッセサンオー
チャイニーズヒーロー	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
バブルメモリーズ	8,000円	'95年	アクション	有	有	FIII ROM	システムIII
チャイニーズヒーロー	6,000円	'85年	アクション	有	有		メッセサンオー
パズルボブル	5,000円	'95年	アクションパズル				富貴商会

データイースト

プロサッカー	70,000円	'83年	サッカー	有	有	デコカセットシステム付き	カナヤ商会
ウルフファング	40,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカルファング	39,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカルファング	30,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
スーパーバーガータイム	28,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファイティングファンタジー	28,000円	'89年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
イエローキャブ	27,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダークシールII	20,000円	'92年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジェネシス	18,000円	'85年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ウルフファング	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ダーウィン4078	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワンダープラネット	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
リバレーション	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワールドバレー'95	8,000円	'95年	スポーツ	有	有		トライ

テクモ

アルゴスの戦士	18,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スイマー	18,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ガズラー	14,000円	'83年	アクション	有	有		トライ
エイトフォース	5,000円	'94年	シューティング	有	有		システムIII

ナムコ

ジービ	115,000円	'78年	ピンボール	有	有	白黒, JAMMAハーネス付き	カナヤ商会
ファイネストアワー	80,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
パックランド	58,000円	'84年	アクション	無	無		ファンタジークラブ
子育てクイズマイエンジェル	58,000円	'96年	クイズ	有	有		システムIII
スーパーパックマン	57,000円	'82年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ディグダグII	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドラゴンセイバー	43,000円	'90年	シューティング	無	有		ファンタジークラブ
ダンクマニア	35,000円	'95年	バスケット	有	有		ファンタジークラブ
ドルアーガの塔	30,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ニューラリーX	30,000円	'81年	アクション	有	有		トライ
リブルラブル	30,000円	'83年	アクション	有	有		トライ
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スプラッターハウス	23,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
オーダイン	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンセイバー	22,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
マーベルランド	22,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	10,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ギャラガ	8,000円	'81年	シューティング	有	有		メッセサンオー

バンプレスト

アクウギャレット	27,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンボールZ	8,000円	'93年	対戦格闘	有	有		システムIII
SDガンダムネオバトリング	7,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ

UPL

マウサー	50,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノバ2001	28,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アークエリア	25,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アトミックロボキッド	18,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者くんII	18,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍者くん	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゴモラ	12,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ライジング

バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■システムIII：〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■富貴商会：〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）
コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ……プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）……¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

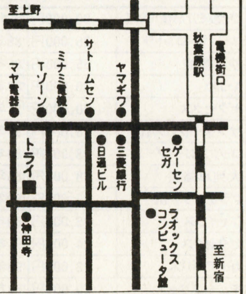
シグマ電子

AV-5000……¥26,000
Σ8000……¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ガンホーキ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各2K
- カプセルインベーダー 38K
- サンダーブラスター 12K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
- ボンバーマン 5K
- 四川省 2K
- 四川省 Ⅱ 5K
- ぐっすんおよよ 5K
- F1,フィニッシュ 2K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
- 殿様の野望 Ⅱ 5K
- 1942・バルガス 各8K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- チキチキボーイ 25K
- クイズ & ドラゴンズ 5K
- 大魔かい村 20K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 15K
- 天地を喰う Ⅱ 10K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ドギューン 10K
- V-5 8K
- フィグゼイド 6K
- 達人 4K

コナミ
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 25K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ 3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 出たなツインビー 5K
- マーシャルチャンピオン 10K
- ツタンカーム 25K
- パンクショット 3K
- 学問のすすめ 2K
- サーカスチャーリー 15K
- モグラデッセ(テスト基板) 3K
- GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 10K
- スーチーパイⅡ(ロム) 2K
- P-47エイシス 2K
- 湾岸戦争 2K
- ゲーム天国 2K
- メガシステムマザー 格安

セガ
- 脱子ちゃん雀荘 H付 10K
- 時の戦士 10K
- フリッキー 18K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 10K
- カルテット 2 16A 18K
- ぷよぷよ 2K
- ムーンウォーカー 10K
- ボナンザブラザース(S24) 10K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 28K
- 青春スキャンダル 25K
- アップンダウン 28K
- ピットホールⅡ 28K
- ワンダーボーイ (c) 5K
- モンスターランド 10K
- バーニングライバル 20K
- スタックコラムス、タントアール、
- コラムス2、コラムス 各2K
- バーチャーファイター 12K
  (コンボ用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- べんべろべー 18K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 中華大仙 3K
- 功里金団 3K
- バブルボブル 18K

- 飛翔鮫(F. SHARK) 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード 3K
- ダッシュ野郎 18K
- フォーティ ラブ 10K
- イグジーザス 12K
- レインボーアイランド 18K
- 女三四郎 25K
- アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
ブリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバグ大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝 2K
- バブルシンフォニー 1K
- エレベーターAcリターン 1K
- パズルボブル2 1K
- アッカンベーダー 1K
- 逆鱗弾 1K
- 一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- ダークシール 8K
- 〃 〃 2 10K
- ロボコップ 2 18K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- タンブルポップ 5K
- ファイターズヒストリー 4K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- クレージークライマー(c) 38K
- ムーンクレスタ (c) 18K

UPL
- シュトラール 8K
- ムスタング 8K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ユニコーン 12K
- Mr.Do ワイルドライド 15K
- ジャンピングジャック 18K

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- ワールドカップ 90 3K
- ガンディーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 18K
- がんばれギンくん 5K
- スイマー 25K

ナムコ
- ナムコクラッシクVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 35K
- マーベルランド 18K
- アサルト パネル付 28K
- パックマニア 15K
- ドラゴンスピリット 28K
- ドラゴンセイバー 18K
- グロブダー 25K
- マッピー 15K
- ギャプラス 12K
- ドルアーガの塔 38K
- コズモギャングビデオ 8K
- エメラルディア 3K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- グレートスラッガー'94 2K
- ニューラリーX (c) 15K
- ニューマンアスレチック 10K
- ゼビウス 12K
- ディグダグ 10K
- ギャラガ 10K
- パックギャル 15K
- パックマン (c) 10K
- ギャラクシアン (c) 8K
- スーパーワースタ 95 3K

その他
- サボテンボンバース 10K
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- スーパーイーグルショット 3K
- 五月陣戦 5K
- F1グランプリ Ⅱ 3K
- スカイスマッシャー 3K
- ポラックス 2K
- SDガンダム 2K
- ソニックウイングス 8K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- クレージーコング 15K
- アグレス、サダリ 各2K
- フェニックス 10K
- ファイアーバード(c) 18K
- カンガルー 25K
- ニュージグザグ 10K
- 戦国エース 15K
- 上海 2K

一珍品・逸品一
- バーディ 12K
- ボレンチ 28K
- キャプテンスタントマン 18K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 38K
- Qバート (c) 12K
- レッドUFO 18K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 18K
- ストリーキング 28K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ 夏物語,麻雀フライデー,ビタミンC,ズームイン 雀師,麻雀大予言,ねるとん牌鯨団,各1K 早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ,クラブ90,極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー0禁版 10K
スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) 38K◎
- サンダーブレード (a) 10K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 12K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 25K◎
- ストライクファイター (a) 28K◎
- スーパーチェイス 38K
- ウィニングラン鈴鹿 V21(a) 28K
- スターブレード V21(a) 28K
- エアーコンバット V21(a) 28K
- ソルバルウ V21(a) 28K
- V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、
- ギャラクティツクストーム 38K◎
- ナイトストライカー 38K◎
- ウォーリアブレード 10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。 1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター) +JAMMAハーネスをサービス

最新中古基板情報はFAXで!(下記、左に操作方法)

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

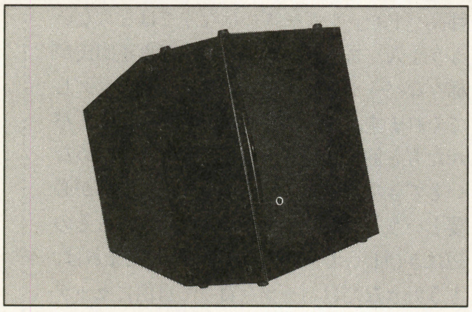
定休日
日曜日(祝日は営業します)

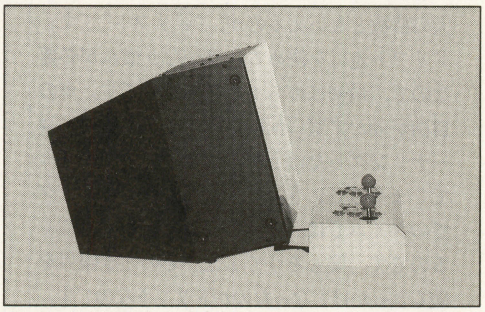
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。



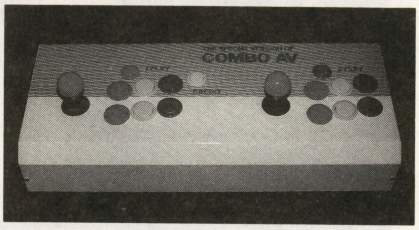


18インチモニター+コンボAVセット

¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

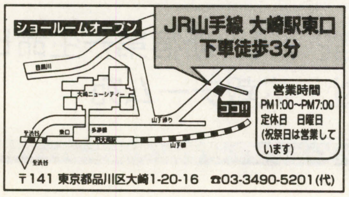
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。

60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

Imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

とうとう３月，年度の節目ですね。卒業，スキーなどイベントが満載のこの時期ですが，イベントといえば4月 4～6日の『東京ゲームショウ'97SPRING』です。イマジニアブースは今回もイベント満載ですので，みなさんぜひ遊びにきてください。

（広報チーム　大野木）

もうプレイしたかな?痛快レースゲーム，セガサターン用で発売中!!

『首都高バトル'97』

では早速，今月のソフト紹介です。今月は２月28日に発売となりましたセガサターン用ソフト『首都高バトル'97』を紹介します。ひょっとしたらもうみなさんもプレイしているかもしれません。このソフトの醍醐味はズバリ，首都高を舞台に繰り広げられるカーチェイス！一般車も巻き込んでのバトルはスリル満点です。特に大型トラックにカーブで並ばれた時なんかもう，ビクビクものです。さらに対戦するライバルは超手強い奴らがなんと６人も揃ってます。それぞれかなりの個性派で，中には激しく挑発してくるやつもいます。そして彼らに勝つと，あの“ドリフトキング”土屋圭市氏がいよいよ登場です。彼に勝つのは並大抵のことではありません。彼のお株を奪うドリフトを駆使して，ドリキン土屋をぶっちぎれ！

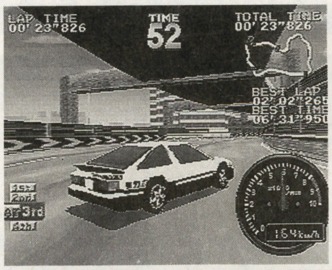
ドリキン土屋のワンポイントアドバイス！（ウソ）

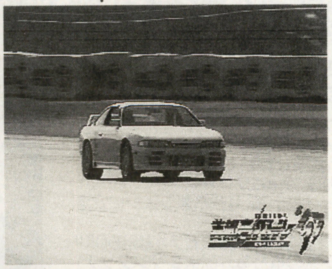
……とまあ，「首都高バトル'97」の簡単な紹介をさせてもらいました。では，ここからさらに細かいワンポイントアドバイスを。

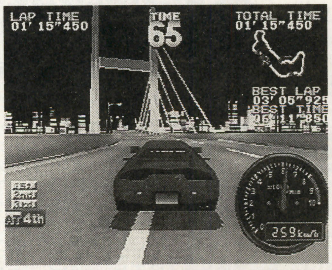
まず，この「首都高バトル」シリーズの最大の特徴ともいえるのが，“ドリフト”です。ドリフト走行を決めるにはかなり慣れが必要なので，最初はめちゃめちゃ大変です。車の自由が効かず壁に何度も激突して，「普通にコーナリングしたほうが絶対に速い！」と思ってしまうでしょう。でも普通のコーナリングでのタイムでは，どうしても限界が見えてくるのです。僕もそうでした。そのとき限界を破るきっかけとなったのがドリフトなのです。ドリフトを自在に決められるようになれば，かなりのタイム短縮につながります（10秒ぐらいかな？）。土屋圭市氏に勝ってしまったあとは，ひたすら自分との闘いです。0.01秒でもタイムを縮めるため，一生懸命ドリフトがんばってください。

あと，忘れちゃいけないのがマシンのセッティングです。土屋圭市氏と並んでこの「首都高バトル」シリーズにはなくてはならないもう１人，スーパーチューナー坂東正明氏が様々なパーツを組み合わせてチューニングしてくれます。でもこのチューニング，ライバルたちと何度もバトルしてポイントをためないとできないのです。やはり世の中努力が必要ということろでしょうか，坂東さんもその辺はきびしいです。でもポイントがたまれば，もう好きなだけパーツを買って自由にセッティングできます。パーツの組み合わせは無限，メジャーなものからマニアックなものまでいろいろ揃っていて，マフラーを取り替えて排気音を変えてみたり，中低速重視の車にセッティングしてみたりと，セッティングだけでもかなり遊べます。そのうえ車は全部で12台。ライバルに勝ち進むことで徐々に使用可能となっていきます。最初の「TYPE-CV」から始まって，「TYPE-GTR」に乗れるところまでくるとその速さに泣けてくるでしょう（ちなみに，全12台のうち最も速い車はどれか知ってますか？若干の違いなんですけれど，この「TYPE-GTR」なんですよ）。サターンオリジナル要素として，隠し車の「TYPE-VW」（どんな車か想像してください（笑））もありますので，ぜひプレイしていろいろ楽しんでくださいね。

©1996 GENKI　©1997 GENKI







お便りお待ちしています！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL（0245）45-5777

暖かい春がもうすぐそこまでやって来ました。読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか？　さて，突然なのですが，長年続いた〈お葉書あ～りがぁとなぁい〉のコーナーは今月で終了する事になりました。いままで長い間，本当にありがとうございました。しか～しっっっ!!みなさんご心配なく!!実は，今までみなさんに愛されてきた〈お葉書あ～りがぁとなぁい〉のコーナーは，バージョンアップして登場することになったのです。そこで，新コーナーのタイトルを読者の皆さんから募集して，その中から新コーナーにぴったりなタイトルを選ばせてもらおうということになりました。ナイスなタイトルを思いついた方は，SPSスピリッツまで，速攻でお葉書お寄せください。たくさんのご応募お待ちしております。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～～～!!

AOKI×AOKI

春ですねぇ，春はいいですねぇ。みなさん，花見の予定はバッチリかな？僕はこの季節好きだけど，毎年花粉症になるのが嫌なんだよね。花粉症さえなければいいんだけどね，参っちゃうよ。さて，次の作品は何でしょうねぇ。シューティングか？スポーツか？ギャルゲーか？はたしてRPGか？アドベンチャーか？まあ，いろいろとみなさん期待しているとは思いますが，今年この中の何かが出る！かもね……ってことでそのへんは来月号でね。

〈お葉書あ～りがぁとなぁい〉のコーナータイトルは無くなりますが，お葉書コーナーはそのままですからね。現在，激カッチョな新タイトルを募集中ですが新企画のほうも考えていますので，どんなお葉書でも結構ですからどしどし君のアイデアやご意見を送ってください！それで，気になる『G・C・R』の件だけどこの合い言葉を解くカギがあるので発表しよう。そのカギは『－3，－1，－8』である，そして『26の表に照らすべし』だ。すると新たな3文字がっ!?，がんばって解いてみてくれ。解けた人は答えを葉書に書いて『ベーマガ4月号　合言葉プレゼント係』まで送ってください，正解者の中から抽選で5名の方に超豪華プレゼントを差し上げます。ドシドシ応募してね！話は変わって，この間近くのスキー場に行って滑って来たけど，雪質，天候ともに最高でバッチリ楽しんできたぜっ！今年は5月まで滑るぞ!!ということでみなさん，また来月お目にかかりましょう。

〈よ～こちゃんのひとりごと〉

よ～こちゃんには，春になると思い出してしまう，にが～い思い出があるのです…。春といえば，卒業。そう，それは中学校の卒業式での出来事なんです。卒業式には卒業証書授与ってありますよね？よ～こちゃんの通っていた中学校は一人ずつ壇の上にあがり，名前を呼ばれたら大きな声で返事をして校長先生から手渡しでもらうっていう感じだったんです。さあ，いよいよよ～こちゃんの番がやってきました。ものすごく緊張しながら，おもいっきり大きな声で「はい！」と返事をしたつもりだったのですが，なぜか会場にどよめきが…。実は，よ～こちゃんはこんな晴れ舞台のときに風邪をひいてしまったんです。そのせいで，声が人間のものとは思えないほど，かすれてひどい状態になっていたんです。自分では精一杯返事をしたつもりだったのに…。

式が終わって教室に戻ると「おめ～の声，すごかったぞ!!」などと皆から言われ，家に帰ってからもまた言われ，いや～な思いをしたことを，この時期になると思い出してしまうんですよね。皆さんも卒業式の思い出，何かあれば教えてね!!

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

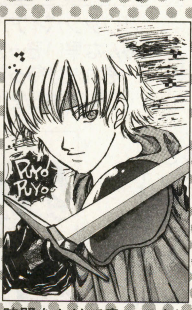
今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ～りがぁとなぁい!!
By よーこちゃん

◀京都府　P・N　マイコFinal

はじめまして。これが最後なんて悲しいことを言わずに，また書いて送ってね!!

◀北海道　P・N　雷光戦士

北海道の冬は厳しそうで大変だね(このシェゾは高柳里夢さまへですって)。



◀石川県　P・N　赤衣

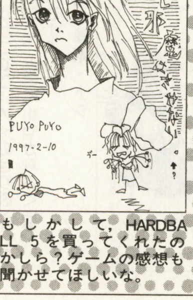
時間をかけて書いてくれるなんて，よ～こちゃんは本当にうれしいわ!!

◀宮城県　P・N　丹波屋又蔵

仙台といえば，もう終わってるけど光のページェントだよね。雪の日はも～最高!!

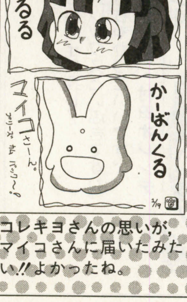
◀大阪府　P・N　榊原架威

葉月さまへ「もらって下さると光栄です」ですって。



◀大阪府　P・N　にんじん嫌い

もしかして，HARDBALL 5を買ってくれたのかしら？ゲームの感想も聞かせてほしいな。

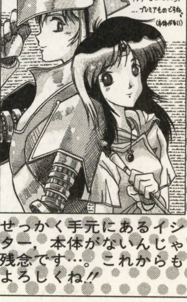


◀広島県　P・N　さだかねコレキヨ

コレキヨさんの思いが，マイコさんに届いたみたい!!よかったね。

◀埼玉県　P・N　MINO

忙しい中での投稿，どーもあ～りがぁとなぁい!!



◀神奈川県　P・N　裕み

せっかく手元にあるイシター，本体がないんじゃ残念です…。これからもよろしくね!!

◀千葉県　P・N　Aisic（初）

これが最初で最後だなんて，そんなこと言わないで。これからも待ってま～す。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

寒さもピークを越え，そろそろ春の訪れが感じられる今日この頃，いかがお過ごしですか？冬生まれのくせ寒さに強くないT・Aは，コートを脱ぎ捨てられる日を心待ちにする毎日です。（薄着・はだしで野山を走り回りたいっ！→野生化）

何かと新しい始まりのシーズン，皆にとって今年はどんな１年になりそうですか？

「今年はこれに燃えるのだ！」「受験終わったよぉ～」等，野望（!?）・近況などいろいろ教えてくださいね。

それでは，CAPCOMの最新情報，お届けしま～す！

３月発売ソフト情報

今月発売のソフトは，この３タイトル!!

PS『ロックマンバトル&チェイス』：あの「ロックマン」がレースゲームになった!!レースの楽しさはそのままに，「ロックマン」でおなじみの「パーツゲットシステム」を搭載！手に入れたパーツを自分好みに組み替えて，自分だけのオリジナルマシンも作れるのだ。

PS『スーパーパンコレクション』：ACで定評の「パン」シリーズを知ってるかな？画面上部から降ってくる風船を，ひたすら撃って撃って撃ちまくる！という，ごく簡単ルールのアクションパズルゲーム。シリーズ３作が，なんと一本のソフトで楽しめるのだ！

SS『サイバーボッツ』：このコーナーでもずっとご案内してきた「ボッツ」，ついに発売！SS版では，なんと！「拳を極めしロボ」『零豪鬼』がVAとして登場するのだっ!!

その全貌は謎に包まれているけど，プレイヤーキャラとしても使用することができるらしい…？後は発売を待つべし！お楽しみに！

コイツはスゴい！AC情報

この春もACが熱い！前号のベーマガ記事を見てくれたかな？ついに登場の「ストリートファイターIII」，シリーズ最新作「ヴァンパイアセイバー」，近未来格闘アクション「バトル　サーキット」など，大作ゲームが目白押し!!２月のAOUショーでも出展していたので，もう実際の画面を見てくれた人もいるんじゃないかな。「ストリートファイターIII」はこの号が出る頃にはお店に並んでいる筈だよ！とにかくゲームセンターへGO！GO！ALL ABOUT「ストリートファイターIII～ザ・キャラクターズ」も好評発売中だ!!

「'97東京ゲームショウ」開催!!

今回で２回目を迎える「東京ゲームショウ」。カプコンからも，新作ソフトをガンガン出展するので，ぜひ遊びに来てね！展示ソフトは，PS「ロックマン バトル&チェイス」，PS／SS「ロックマン×４」，PS／SS「バイオハザード」，PS「ブレス オブ ファイアIII」，PS／SS「マーヴル・スーパーヒーローズ」，ＳＳ「サイバーボッツ」などを予定。これまでに発売されたロックマンシリーズも一挙に公開するよ！日程は４／５(土)～６(日)の２日間，東京ビッグサイトにて開催。会場で待ってるよ！

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

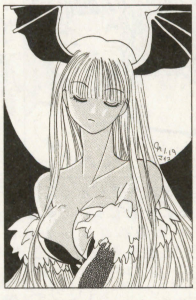
CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

「ヴァンパイア セイバー」の発表から，『ヴァンパイア』関連のお葉書急増中!!み，みんな早いぞ…！

それだけ待っててくれたんだなあ，と思うと嬉しいです。

OVAも3/21から発売開始だよ，こちらもチェックチェック!!



モリガンが大好き，とのこと。月下の感じ，よくでてます。これが最後なんて言わないでね！

◀京都府・マイコFinal

「バイオ」のジル。PS「バイオ2」もSS「バイオ」も楽しみにしててください！

◀東京都・比呂

ファンの皆様ごめんなさい。めちゃ受けてしまいました（笑）（涙）。こういうの好きなんです。

◀北海道・Ａ・Ｙ

最近移植希望急増中の「なないろDREAMS」。今，真剣に移植検討中です♥

◀茨城県・ひぃろぉ

お待たせしました！今度のTGSで「BOFIII」，出展します。試験終わったら，見に来てねっ！

◀兵庫県・柳蛙

業火を受け佇む豪鬼。いい雰囲気でてます，格好いい。

◀大阪府・火々屋あきら

今月のイチ押し！アレックスといぶきですね。むちゃかっこいいです。

◀東京都・村田オレンヂ

「かかってこい！」のせりふとうらはらに，とても爽やかなさくらがいいです。

◀岐阜県・トシ

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

ゲーマーみきの広報裏世界（流血編）

やほー。今回は番外編、私の身の回りに起こった恐〜い話、**「恐怖の赤いボールペン」**について。

編集部から来た原稿をチェックし赤を入れる「校正」という作業があり、その際には赤インクのボールペンを使っています。チェックする原稿の量がはんぱじゃないので、年間数本を使いきってしまうという、私達パブリシティの仕事には欠かせないアイテムです。不思議な事にその赤のボールペンが、私の通勤用バッグの外ポケットにいつも入り込んでいるのです。いえ、私が入れているのではありません。何故かポケットの底に定期やなんやと一緒にあるのです。

最初に気が付いたとき、「やだなぁ、仕事してて紛れこんだんだ。」と思い、すぐに取り出しデスクの引き出しに戻しました。2回目も「また入ってる。会社の行き帰りまで校正しないよ。わはは」と笑って、取り出しました。しかし、取り出しても取り出しても、いつの間にか赤のボールペンはポケットの中にあるのです。

さらに恐ろしいことにポケットから取り出したボールペンで校正をすると、原稿からはかすかに血のようなにおいがし、その記事は誤植がそのまま印刷され…たらイヤだなぁ。

でも赤のボールペンが紛れ込むのは本当の話。な〜ん〜で〜か〜な〜〜???

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には，特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。おっと，いよいよモノで釣るつもりかよ!? SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

コナミ統。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

そろそろ番組改編の時期がやってまいりました。TVも春休みはゴールデンタイムに特番ばっかしやるわけです。NGとか衝撃映像とか新番組対抗とか。はっきりいってつまらないぞ特番。なんとかしてよ特番。まあゴールデンにTVなんか見られないからいいんですけどbyサラリーマン(泣)。ところで「特番」っていうのは「特別番組」の略なんですよ知ってました?あ，知ってましたか。

コナミレーベルインフォメーション

ひゃっほ一～！春ですよ，春。なんと，ときめきメモリアルより春を記念して（？）春の増刊号を発売！その名も「月刊ときめきメモリアル　'97春の増刊号」(そのまんま)。いつもの月ときには収録時間の関係で入りきらなかった企画達をドドーンの2枚組で発表してしまうの。それでもまだ入りきらなかったものもあるって言うんだからすごすぎるよね。きっと，次の増刊号もでるね，こりゃ。(汗…by流石野孝) イメージソングも4曲入ってるんだけど，そのうち片桐さんと朝日奈さんと虹野さんの3曲を作詞させていただきました。さらにみんなのオハガキにうもれながら，「さゆ鈴のひろば」拡大版も掲載。ときメモにどっぷりと浸かるさゆ鈴なのであります。3月26日，3500円で発売です。え，そんなにお買い得でいいの？だってキャラクター総出演で2枚組で3500円でしょ？(い～の，い～の,ときメモを支えてくれてるみんなのためなの，そのお礼なの。by流石野孝)了解！

4月9日には月刊ときめきメモリアルNo.9発売。いよいよ古式ゆかり主演のドラマが始まります。その他，片桐彩子がボーカルにイングリッシュ英語にと大活躍！おたのしみにねん。

心ときめく，やっぱり！これです。乱入編

春，ですねぇ。出会いや別れの季節。ここ，きらめき高校でもきっと素敵なドラマが展開されていることでしょうね。わたしゃぁ，期待に胸膨らみます。そんなわけで申し遅れましたが，この春から私立きらめき高校の1年生になるアヴェです。どうぞ宜しく！（60回目位の入学式かな？）

さて，ここでお知らせしま～す。あなたの心ときめくお葉書とともにすべての人々の心にこのときめきを広げよう！的な月刊ときめきメモリアルでは，お葉書を大募集♥（ハガキの山で会社がどんどん狭くなってきているのだが……るんるん♥）

肝心の宛先は，

〒160-02　文化放送月刊ときめきメモリアルとなってます。インターネットのほうは，

kme-info@konami.co.jp

詳しくは，月ときのブックレットを見てね♥

アヴェ的には，「ときめき川柳」とか「ときめいて一句」のようなものが好きです。だから募集しちゃいます。君の魂のときめきを，五・七・五に詰め込んで，世界中をときめかせるのじゃ！さあ，根性よ♥

さゆ鈴のひとりごと

昨年末に発売された「ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション3」で，ときメモ版SMAPと名高い「セラヴィな気持ち」。さゆ鈴が作詞させていただきました～。この曲の「ケ・セラ・セラ」という部分について，どういう意味なんですか？っていう質問をたくさんいただきました。これは，『なるようになる』という意味。実は，詞を書いているときはそんなに深くは考えてなくて，曲を聴いていたらふと浮かんだフレーズが「ケ・セラ・セラ」だったの。それをふと浮かんだおまじない，ということにしてあのストーリーができあがったのです。でも，後から考えてみると，結構ちゃんと意味が通ってるんですね～不思議。『なるようになる』って吹っ切ることが必要な時ってたくさんあります。年齢を重ねれば経験も重なって，吹っ切ってはいけないときに吹っ切ってしまうこともあります。でも人間はすべてを引きずっては生きられない。吹っ切るときとがんばって乗り越えるとき（微妙に違う）の判断って難しい。う～ん，なんとなく難しいお話になってしまいましたが，いろいろなスタートを迎えようとしているこの時期，その判断てとても大事なことだと思う。みんな，後悔しないように生きていこうね！後悔しなければみんな正解だよ!!

アヴェが思ってみたりしたり編

「君は，シンシア・ハレルを知っているか？」夕闇迫る街角で，急に見知らぬ誰かに問われたと仮定しよう。君ならどう答えるだろうか？

アヴェならこうだ！

「あの，歌声。忘れもしない……あれは悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～のエンディング，スタッフロールに流れていた……。I AM THE WIND。じわりと沁みいる感動の嵐。心のたっぷりと残っている。シンシアさんは，日本国内では某コーラのCMや某ビールのCM,さらには某海外航空会社のCM等でも歌っているのだ。つまり声は誰もが知っている訳だ。地元アメリカではのコマーシャルソングはすべて彼女が歌っているというほど数々のレコーディングをこなしているのだ。本当，ビッグなアーティストなんだ。」

そして，振り向きざわにこう言うのだ。

「情報ではI AM THE WINDのシングルCDが発売になるらしい。発売日は，4月9日というのも確実らしい。品番はKIDA-7622だ。予約だ，予約！」

貴方と私ってドラキュラみたいね編

期待大のドラキュラシリーズ最新作，悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～オリジナル・ゲーム・サントラ，ついに登場だ。君には，アヴェから一言「何も言わずに聴いてほしいの……。(by詩織)」

豪華ブックレットも必見だ。譜面もついて，メチャ嬉しい。とにかく，お店に走るべし。予約をすれば確実ゲットじゃ。つまり，伝統の味ってやつですよ……。

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～オリジナル・ゲーム・サントラ
KICA-7760
発売日4月9日
定価　¥2,243

db-FMいよいよ開局

インターネットラジオ〈db-FM〉は，3月17日18：00に開局の予定です。

冒頭でテレビの悪口言っちゃったから，これはちゃんとつくんないとマズイでしょう。ただし！インターネットラジオってことは2WAYのコミュニケーションこそが命なのです。書き込み自由の掲示板を作る予定は今のところ（2月17日現在）ないのですが，意見はバンバンいただきたいということで，動作環境はつぎの通りです。

〈動作環境編〉

- Netscape Navigator2.0(推奨3.0以上)以上
  Micro Soft IE3.0以上
- Real Audioプレイヤー3.0以上が動作するパソコン(WinNT, Win95, Mac)が必要になります。入手先は，www.realaudio.comから入手できます。
- 動作環境
  Windows(95,NT)
  CPU&Memory
  14.4Kb/s環境の場合:486DX/33MHz&4MB以上
  28.8kb/s環境の場合:486DX/66MHz&8MB以上

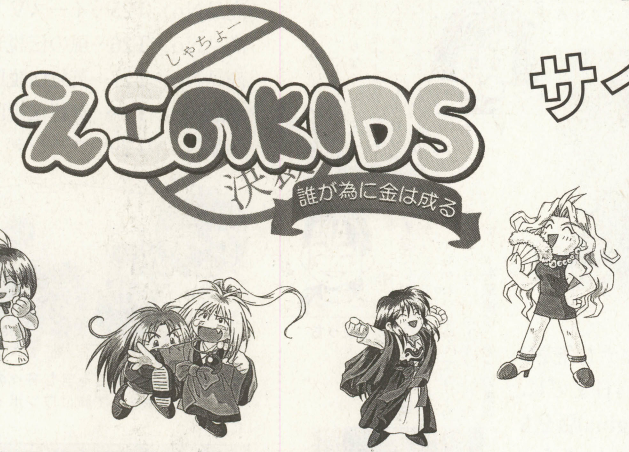
Macintosh
OS：漢字Talk7.x以上
CPU&Memory：
14.4Kb/s環境の場合：Power PC&4MB以上
28.8kb/s環境の場合：Power PC&8MB以上

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル

Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドサーガ』絶賛発売中!!

TGLの人気ボードゲームがプレイステーションで登場!!



サイは なげられた!

マルチタップ対応
4人プレー可能

お金を制する者が，世界を制する!

ためたお金で土地マス買って，お店を建てたり増築したり
おまけにそこを通過する，対戦キャラクターから
ロイヤリティまでも奪っちゃう。
さらにあなたのバイオリズムがゲームの行方を左右する。
お金儲けがゲームになった。これって結構マジでしょ!

魔法使い育成ロールプレイングゲーム

魔法使いになる方法

まなんで・さがして・あそんじゃう
魔法の森の物語

3月14日発売予定!!
価格9,800円(税別)

●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
●ＣＰＵ：Pentium60MHz以上（推奨100MHz以上）
●メモリ：12MB以上（推奨16MB以上）
●グラフィック：640×480（256色）表示可能なDirectXに対応したグラフィックアクセラレータ
●対応音源：CD-DA，PCM音源対応

「中国春秋戦国時代」歴史シミュレーション
孫子の兵法

百家争鳴

3月14日発売予定!! 価格9,800円(税込)

●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
●CPU：Pentium75MHz以上（推奨Pentium100MHz以上）
●メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）
●グラフィック：640×480ドット，256色以上表示可能なグラフィックボード＆ディスプレイ
●必需：CD-ROMドライブ，マウス
●対応音源：CD-DA，PCM音源対応

ファンタジー シミュレーション RPG

FARLAND STORY（ファーランドストーリー）～四つの封印～

●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
●ＣＰＵ：i486(66MHz)以上
●メモリ：16MB以上
●グラフィック：640×480ドット以上256色以上
●必需：ハードディスク，CD-ROM マウス，PCM音源

発売日未定
価格12,800円(税別)

Windows95専用版も近日発売予定!!

今月のイラスト

◀三重県 とらい さん
新作の「魔法使いになる方法」，ベーマガ少々?

▶北海道 A.Y さん
ソウルフルなイラストだそうで。切れたアークってこんな感じ?

◀大阪府 しげぴん さん
ねこパンチな真奈美ちゃん。セガサターン版でも活躍なるか?

みんなのおたより待っています!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501㈹　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

Win95専用ソフト　第2・3弾！「ロードモナークFirst」と「新英雄伝説」

坂っち「はじめまして。今月から私達がこのページを担当することになりました。ゲーム歴は浅いけど，よろしくね！」

ヤナ「ゲームのことなら任せてね。ねぇねぇ，ロードモナークの新作知ってる？」

坂っち「え？それって，この間発売された『ロードモナークOriginal』でしょ？」

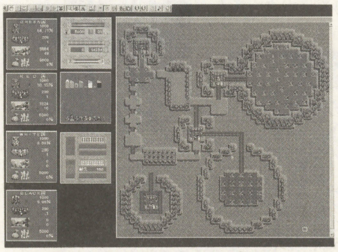
ヤナ「違うんだな～，これが。その名は『ロードモナーク First』！ぜ～んぶ新しいMAPだし，キャラだって一新されてるんだから」

坂っち「すごいね！……でも私でもできる？」

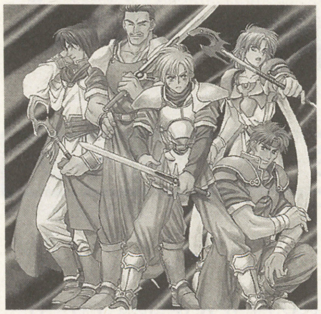
ヤナ「もちろん！操作は簡単，ヘルプ機能つきだもん心配いらないよ。フルインストールしなくても楽しめるし」

坂っち「え？これって2800円なの!?」

ヤナ「びっくりでしょ。気軽に買える値段だから，ぜひ初心者にもオススメ。」

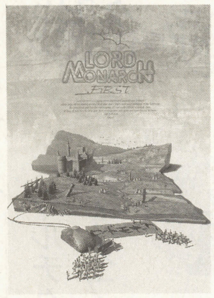


◀全体MAP。見間違えようがない程に新MAPだぞ。



◀「DOS／Vで動く英伝をつくって～」の声に応えて！「新英雄伝説」のメインキャラ達。

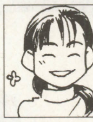
▼パッケージ。「さぁプレイするぞ！」って気にさせるよね。



ヤナ＆坂っち紹介

ヤナ

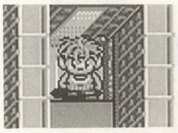
ホームページでおなじみのゲームヒント担当。自称，社内の「もなくぃーん」（注）ロードモナークがとても上手い人の意）。でもウワサでは，たいしたことないらしい。



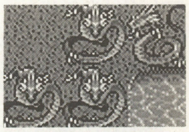
坂っち

素直でいつもにこにこ。先輩達からとってもかわいがられてる。でもかわいさ余ってなぐられることも…。ボカッ！「いた～い」…先輩達は「愛情の裏返し」という…

ヤナ「ヤナも発売日3/14日までに，Original版をもう一回やろうっと。でも本格RPGもいいよね～」



▲今時のたこ焼き屋は，やっぱり金髪でなきゃ！（関係ないって!?）



▲「三国志」面の新キャラ。今度はコイツが邪魔してくれるのだぁ～。

坂っち「それなら4月25日に発売のWin95第3弾『新英雄伝説』がぴったり！ストーリーは感動的だし，グラフィックは当然キレイ。キーボードとマウス両対応で操作楽々，寝っころがってても出来ちゃうの。」

ヤナ「なつかしいなぁ。最初の町から出られなくて苦労したっけ」

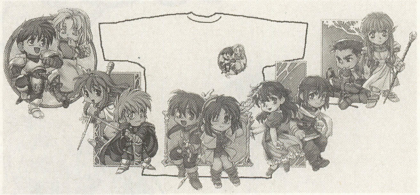
坂っち「そうそう。スライムいじめが王子の楽しみだから，抜け出しちゃうのね。実は今プレイ中なんだけど，ヤナももう一回やってみたいでしょ。」

ヤナ「もちろん！早く4月になんないかな」

坂っち「続報に期待しててね。」

NEWグッズ発売中!!

●ショップオリジナルTシャツ　各2,000円
商品No. T25…イースV
商品No. T26…風の伝説ザナドゥII
商品No. T27…英雄伝説III白き魔女
商品No. T28…英雄伝説IV朱紅い雫
商品No. T29…ブランディッシュVT



▲カラー描きおろしを含む各々の作品主人公たちをかわいいチビキャラで胸にワンポイントプリントしました。

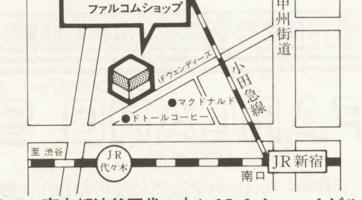
代々木ファルコムショップだけのLMF購入特典だ!!

■ロードモナーク First購入の方に，製品にも使われているイメージCGポストカードと，オリジナルのB3ポスタープレゼント!! ポストカードは完全非売品で枚数限定作成なのでお早めにお求めください。

■**イラストコンテスト'97春作品募集!!**
★イラスト部門：作品サイズB5限定。
★CG部門：640×480ドット内の画像。
両部門とも本名・ペンネーム（ヨミガナ），住所，電話，生年月日，使用画材（ソフト・ハード）一覧，作品コメントのプロフィール。10センチ角サイズの自画像カットの3点をファルコムショップへ持込みか郵送してください。締切は3/30(日)です。詳しくはファルコムショップまでお問い合わせください。

■通信販売のシステムが一部変更になりました。今後通信販売をご利用のお客様は，右上記載の『日本ファルコム』までお問い合わせください。

■速報!!あの∞（インフィニティ）が4月に店内GMライブ予定。ヨロシクね!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

3/5 発売 ぽっぷるメイル～NG2地底の神殿
3/26発売MIDIピアノソーサリアンフォーエバー

抱腹絶倒かっとび度10%UPで今回も爆笑絶対保証。日本CDドラマ界前代未聞のレギュラー陣，林原，結城，冬馬，置鮎，椎名，國府田のハイクオリティパフォーマンスと岸本兄ぃアレンジ4曲が超ベリイケテルっ！CDドラマ聴かず嫌いに是非聴いてほしい1品。

大好評ピアノシリーズ最新作はソーサリアン。オープニング，エンディング1，他全10曲を今回は敢えてMIDIでピアノを演奏。「MIDIかぁ」なんて言わせません。MIDIアレンジの限界を極めた驚異のサウンドは掛け値なしに一聴の価値あり。（譜面付き）

※ファルコムホームページ「CD新譜情報」で最新CDを試聴しよう！　http://www.falcom.com/cd/

第45回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカル　魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

この号が出る頃には，もう，春なんですよね。でも，この文章を書いている今は，まだまだ「冬」真っ盛りです。年が明けてから，雪もちょこちょこ降ったりして，寒いのなんの。

あースキーいきたいっ!!おNEWの板を買ってから，まだ1シーズンしか滑りに行ってないのです。『甲子園V』終わったら行く予定。

パラレルターンを綺麗に決めることが，今年の目標です。わくわく。

●『甲子園V』今月28日発売！●

さて，3月28日に，弊社初のプレイステーションソフト『甲子園V』が発売されます。

『甲子園V』に関しては，マネージャの設定や台詞原案，マニュアルやチラシといった印刷物の作成，雑誌社への広報活動など，みずぴょんも色々参加しています。

昨日パッケージの色校正（印刷物をたくさん刷る前に，一度色をチェックすること）が上がってきました。綺麗に発色していて，結構満足。

店頭で『甲子園V』見かけたら，みずぴょんのことを思い出してね。

もちろんソフトもよろしくね。

3月28日，君の甲子園が開幕する。

タイトル	：甲子園V（こうしえんふぁいぶ）
対応機種	：プレイステーション
発売日	：3月28日
価格	：5,800円
プレイ人数	：1～2人
メモリカード	：2ブロック必要
ジャンル	：シミュレーション&スポーツ(野球)

●ソフト情報●

～打ち上げ花火シミュレーションゲーム～

★花火職人になろう！★

対応機種	：Windows95（CD-ROM）
発売日	：好評発売中
標準価格	：9,800円（税別）

□『花火職人になろう！』の動作環境□

- CPU…Pentium90MHz以上必要／120MHz以上推奨
- メモリ…16MB以上必要／24MB以上推奨
- ハードディスク…40MB以上必要／動作時に20MB以上の空きが必要
- グラフィック…640×480ドット以上，256色モード必要／Direct Draw対応のグラフィックボードを推奨
- ドライブ…2倍速以上のCD-ROMドライブ必要／CDDA対応（音楽CDが再生可能な）ドライブ必要
- サウンド…Windows95に対応したPCM音源が必要

●魔法の住人●

今回は，デザイナーのぼなーるオハラ君です。

みずぴょんとは同期で，甲子園では，テクスチャーマッピング（ポリゴンに貼り付ける絵のこと）を担当しています。例えば，球場の背景とか，選手の顔などの綺麗な絵を描いています。

ちなみに甲子園チームのFAX送信係もやっているそうです。

ぼなーる　オハラ君　デザイナー／2年／やぎ座／A型

ども，はじめまして。ぼなーるオハラです。みんなボナールって知ってる？フランスの画家なんだけどお兄さんこの人の絵が大好きで，いつも自分でマネして描いてるんだよ。オススメだよ。

それはいいとして，みんなもうすぐ発売のプレイステーション版甲子園Vは予約してくれたかな？今までの野球ゲームにどこか不満のある人，そして野球なんか興味な～いという人も一度やってみてね。スカッと打ちやすく，カッコイイビジュアルがいっぱいつまった甲子園Vヨロシク。

次回の『魔法の住人』は〈？？？こと　上野君〉です。

第12回☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「獣人（ライカンスローブ）」

まじぎゃらのコーナーです。今回のテーマは「獣人」…やっぱりというかなんだか，狼男系と猫娘系がバツグンに多かったです。といっても，みずぴょんも狼男系スキです。某モンスター格闘ゲームでも，狼男と猫娘使ってました（笑）。

次回は，おまたせ！「エルフ」の発表です。

〈イラストを送るときの注意だよ〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。
（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）

2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描いてね。薄いのは，ダメだよ。

あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。ポストに投函する前にもう一度確認してね，お願い！

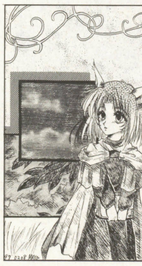
◆5月号のテーマ

5月号のテーマは柏うどんさんのリクエストで，「モンスター」です。モンスターといっても色々あるよね。悪魔系・獣系・霊魂系・妖怪系・昆虫系・亜人間系…イメージを膨らませて，とびっきりのイラストを送ってね。

締め切りは，4月8日頃です。よろしくです。

金の少女賞

『リアス＝フィアル』？？？（↑雪国に住んでいた種族ということは，狐系かな？）〆切ギリギリでしたが，とってもカワイかったので，みずぴょんの目に止まった1枚です。体のデッサンとか練習すれば，もっと上手くなりそうですね。この方。

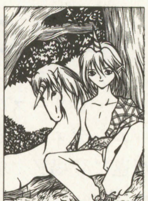


▲如月真夜

銀の月夜賞

『？？？』数多い狼男s（複数形）の中で，一番キレイにまとまっていました。己の手を見つめ，彼は何を思うのでしょうか？

▲冴村明



『アルム』ユニコーンハーフ。後ろにいるのは，彼のお父さんです。
◀雷光戦士

『テーラ』猫娘（山猫系）。後ろにいる動物達もカワイイのです。テレカ当たり！
◀松田ばんれい

『尾頭ウサコ』ウサギハーフ，みたまんま。得意技はジャンプ，そのまんま。
◀藤本富久

『ポルテ』悲しげな表情のペガサスハーフ。ところでペガサスって，角あった？？
◀銀猫

『ながみみリーフ&ながみみシロ』飼っている猫の擬人化バージョンだそうです。
◀蒼霧羅夢

『テミス（左）&ナール（右）』トレジャーハンターの2人。世界中のお宝を頂戴！
◀いたもてっさく

『おゆき』猫娘（日本猫系）。日本古来の猫娘らしいが，服は現代風。昼寝がすき。
◀あきな

『？？？』コウモリ男。飛びます。気をつけてくださいね。
◀火々屋あきら

マァジィカァルゥバァナ…もとい！ マ・ジ・カ・ル・ド・ロ・ッ・プ！ てか。

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝
−ORIGINAL SOUND TRAX−／SNK新世界楽曲雑技団
CD97.3.21 ON SALE ￥2500(税込)

遂にＲＰＧ化された「サムライスピリッツ」シリーズ。その膨大なサウンドマテリアルをＣＤ２枚に完全収録したのが本作だ。豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ。フルオーケストラ＋オペラ歌手という壮大なエンディング。どこをとっても必聴もの。さあ，ＮＥＯ−ＧＥＯ−ＣＤソフトに先がけて，この“魂の音”を体験しようぜ！

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL
−ARRANGE SOUND TRAX−／SNK新世界楽曲雑技団
CD97.3.5 ON SALE ￥2500(税込)

餓狼伝説オールスターキャストで贈るシリーズ第６弾！　新曲を中心に，テリーとギースのテーマをニューアレンジ。また，ブルーマリー役の生駒治美，不知火舞役の曽木亜古弥のボーカル曲も特別収録。曽木さんは初めてひとりで歌うんで大注目ね。とても可愛いっス。メンバーによる全曲解説＆設定集を盛り込んだ解説書もグー。

STREET FIGHTER EX
−ARRANGE SOUND TRAX−／ARIKA WEST
CD97.3.5 ON SALE ￥2500(税込)

シリーズ初の３Ｄ格闘となった当ゲームのキャラクターテーマ曲をフィーチャーし，豪華ミュージシャンで贈るアレンジアルバム！　全13曲のうち３曲は「エスケープ・ゴート」からのリアレンジだが，もちろん原曲のイメージを大切にしたナイスな編曲だ。ヘヴィな曲からフラメンコまで，バラエティに富んだ名曲の数々をお楽しみに。

のこと，山崎和佳奈，高山みなみ，田中敦子，宮村優子らオリジナル声優たちのグッとくるメッセージボイスもついて，気分はバラ色であります。な，なんと12Pオールカラーブックレット付き。嬉しい。

リフレインラブ 〜あなたに逢いたい〜
リバーヒルソフト
CD97.3.21 ON SALE ￥2500(税込)

ボクらの想い出の季節を色鮮やかに描きだすサウンドメモリアルがここに完成。岩男潤子嬢によるオープニング曲をフルコーラスの完全ヴァージョンで収録し，さらにはオリジナルコンポーザーによるニューアレンジも追加した，これぞ傑作オリジナルＢＧＭ集であーる。岩男潤子はもちろん

STREET FIGHTER EX ドラマCD
−RADIO DRAMA−／ARIKA WEST
CD97.3.21 ON SALE ￥2500(税込)

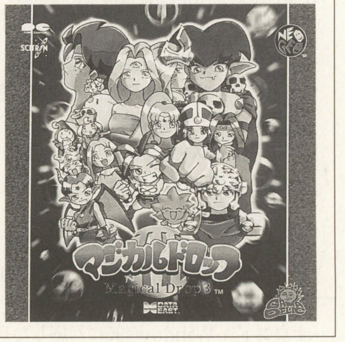
おなじみ「ゲムドラナイト」で２月オンエアー分のラジオドラマのＣＤ化。岩永哲哉，川村万梨阿，石塚堅，宮村優子，高木渉，天野由梨，塩沢兼人，玄田哲章，二又一成，坂本千夏，西村知道，大塚明夫といった豪華キャスト勢揃い。しかも今回の聴きどころは，ケンを主人公にしてスポットを当てているところ。ラジオでは放送されなかったパートも収録の完全版だ。

Best Vocal Collection
CD97.3.21 ON SALE ￥2500(税込)

大好評のファンタスティック・キャラクター・シリーズの各オープニング＋エンディングを集めたベスト盤が遂に登場！　笠原弘子の「Loving You」やかないみか＆YAGPDの「My Generation」，それからなんと歴代「プリンセスメーカー」シリーズのメインテーマをメドレーにした「アコースティック・ピアノ・ヴァージョン」も新録音。「エターナルメロディ」からは，ゲームにのみ収録されたヴァージョンも入れ，実にスペシャルなベスト盤となりましたハイ。

マジカルドロップⅢ
DATA EAST GAMADELIC
CD97.3.21 ON SALE ￥1500(税込)

1500シリーズでは，史上最高の74トラックに加え，CD-EXTRA仕様のハイコストパフォーマンスとなったこの作品。MacとWindows95ユーザーはジックリ堪能してほしいもんですが，コレ本当にバラエティに富んだ企画なんスよね。芸達者のゲーマデリックは，今回のお楽しみ袋も自らオーサリングまで直接手がけてます。偉い。オリジナルBGM，ボイス，SEのほか，「ゲーマディスク２withマジカルドロップⅢ」も特別収録。



タイトル・イラスト：大阪府・榊原架威
タイトル冠文：大阪府・微風るるる

花と団子と，なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

1月末に，皆さんご存じの「XRGB-1」や「DISPL」がたくさん売れちゃいました。理由は，プレイステーション版のファイナルファンタジーVIIが発売されたからだそうです。ファイナルファンタジーVIIの画面をもっと鮮明に見たいということで，たくさんの方が「XRGB-1」や「DISPL」を購入されたようです。一時的に秋葉原では品不足になったとか（本当らしい）。

マイコンソフトもついにISDN化！

1月末に，当社の電話回線がISDNになりました。

ISDN回線になると，使える回線が2回線になるのです（電話番号がもう一つもらえます）。

ISDN回線は「デジタル（64Kbps）2回線」「デジタル（128Kbps）1回線」「デジタル1回線＋アナログ1回線」「アナログ2回線」と様々な組み合わせで利用できます。

マイコンソフトでは「デジタル1回線＋アナログ1回線」の組み合わせで使っています。アナログ回線のほうは，今までの電話番号と変わりませんので，安心してください（今回は，運良く同番号移行ができましたが，できないこともあるようです）。

デジタル回線のほうはインターネット専用にしてあります。デジタル（64Kbps）でインターネットをやると，ホーム・ページの画面表示がとっても快適！

インターネットはISDN回線でやるものだなあ……とつくづく実感しました。2回線あるから，パソコン通信やインターネットをしながら，電話をすることもできるのです。便利！

ISDN化するには！

まず，家の近くにISDN回線が来ていることを確認します。来ているかどうかはNTTに聞けば分かりますし，PHS電話が使える地域か，などでも判断できます。PHSはISDN回線を利用したサービスなのです。

ISDN回線が近くまで来ていない人は，回線が来るようNTTに祈りましょう。

ISDN化するにはお金が必要なの？

すでに電話回線を持っていれば，800円くらいで通常のアナログ回線からISDN回線に変えてもらえます（場所によっては工事費が必要かもしれません）。

基本料金は1,000円程度高くなりますが，屋内の工事などは必要ありません。

ただし，ISDNで今までのアナログ機器（電話機，FAX，モデムなど）やパソコンを接続するには，TA（ターミナル・アダプター）と呼ばれるアダプターが必要になります。TAはパソコン・ショップなどで，4万円前後で入手可能です。

デジタル電話しか接続しないのであればTAは必要ないのですが，パソコンやアナログの機器を接続するにはTAが必ず必要です。

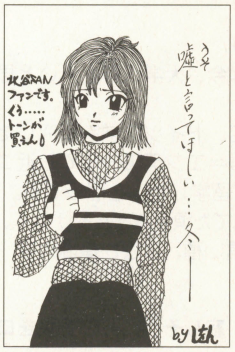
私は，個人的には電話回線を持っていないので，もし回線を買うことになったら，絶対にISDNで加入しようと考えています。

パソコン通信やインターネットが大好きな人は，ISDNを検討してみてはいかがでしょうか。

ありがたいおハガキのコーナー！

和歌山県・北谷洋平
私も子供の頃は，泥まみれになりながらザリガニを取ったり，魚釣りに行ったりしました。楽しかったなあ。

東京都・ぶんちょ
昔，四つ葉のクローバーを探しに行って，溝にはまったことがあります……シテオクだっ！



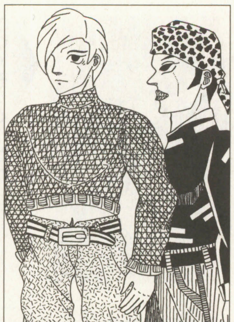
徳島県・早蕨しをん
この絵は，早蕨さん自身だそうです。なにか辛いことがあったのでしょうか。

北海道・雷光戦士
服のデザインがGood！
これからもたくさん投稿してくださいね！

埼玉県・トッリメ野沢
春らしい絵ですね。でも破滅を呼ぶ少女とは結構物騒ですねえ。彼女はいったい何者なのでしょう。

福島県・文月環戯菜
この絵は文月さんの後輩を描いたものだそうです。これからも妹のように可愛がってあげてください。

茨城県・流碧
さくら大戦の初回限定版はかなりプレミアが付いているらしいですね。



大阪府・谷橋衣論
おしゃれな服ですね。谷橋さんには，もっといろんな服を描いてほしいなあ。

バンタン
電脳情報学院
PRESENTS

春はそこまで！

DENNOH D Information 1997

❶トッリメ、人生を語る！

みなさんこんにちは。受験生の方はあらかた結果が出て、ひと段落ついた頃だと思います。私も去年の今頃は、大学だのバンタンだの、更には病気だので「俺は死ぬんじゃないか!?」と思うぐらい大変だったことを思いだすなァ。

自分の今までの人生を振り返ってみると、どうも自分の意志以上に不確定要素の影響が大きかった様に感じる。不運なこともあるけれど、それと同じくらい幸運もあっただろうし、そもそも不幸が起こらない事こそ幸運ではないか、とか考えたりして。それはどうあれ、人生に運や自分の意志で分岐点ができるというのは誰だって同じはず。この先どうなるか分からない人生ってちょっと怖いけど、それ以上にワクワクするっていうか、何より生き生きしてると思わない？

運命とか言って、自分の未来は定められているなんて考えちゃダメ。みんなの意志次第で、未来は何度でも分岐する。宇宙は限りなく分裂するんだ！…と、ずいぶん話しが深くなってきちゃったけど、要するに自分の意志に忠実に生きていこうと言いたいわけ。そうしていれば例え何があっても後悔することはないはずだしね。

私は運命を信じないけど、神様はどこかにいるんじゃないかと思っています。「私は人格のある神を信じない」とアインシュタインが言ったそうだけど、どこかにいたずら好きな神様がいるんじゃないかな…というのがトッリメの考えです。

❷１年前、不思議な夢を見た…。

平成８年２月、トッリメの自宅ー。

トッリメ：あと１週間でT大学の試験…。今の実力で勝算はあるんだろうか？ この試験が終わったら、俺は一体どうなるんだろう…？

とっりめ：教えてあげようか？

トッリメ：えっ…!? いつの間にか俺の部屋に!? 誰だ？

とっりめ：驚かないでくれよ、俺は君だ…。正確には今から１年後の君だ。俺にもよくわからないけど、気が付いたら時間をさかのぼっていた。

トッリメ：そんな事って…信じられない。

とっりめ：ま、それはそれとして、君は今、大学に行きたいと思っているんだね。

トッリメ：うん。大学の文学部へ行って、ドイツ文学を研究したいんだ。大好きなミヒャエル＝エンデに一歩でも近づくために。いつかはドイツに留学したいと思ってる。

とっりめ：ふーん…。こういうことを夢見てた頃もあったっけな…。

トッリメ：え…、どういう事さ!? その言い種、まさか俺は大学へは行けないとでも…。

とっりめ：あ、いや、それは君の意志と運次第だ。行ける未来もあれば行けない未来もある。ちなみに俺は大学へは行かずに、専門学校のバンタンを選んだけどね。

トッリメ：バンタンか…。ゲームを作る仕事、それも小さな頃からの夢だったけど…。

とっりめ：もしこの学校に入ることになったら、君の人生は大きく変わることになる。今まで信じてきた自分のゲームに対する情熱が、かりそめのものだったという事を思い知るだろう。ちなみにこっちの未来では、俺の仲間が将来いっしょに会社をつくろうなんて言ってきている。今からではとてもそんな事想像できないだろう？

トッリメ：だから、俺にどうしろと？

とっりめ：大学に行くのも君の意志。バンタンへ行くのも君の意志。まぁ、どっちに転んでもどちらかひとつの夢は追い続けられるというものだ。

トッリメ：でも、大学へ行くことになった場合、君の体験したバンタンでの生活はないんだね…。

平成９年３月ー。おかしな夢を見た。寂しそうにあの言葉を口にしたもう一人の俺は、あの後ちゃんと大学受験へ行ったのだろうか…。

❸だんな！ イラスト投稿は楽しいっすよ！

P.N.栽刃鋭人さんは、私のキャラ、ティム嬢を描いてくれました。こりゃそっくりだわ。

P.N.マッチャンさん。「寒いイメージ」です。時間をかけて描き込まれていますね。

P.N.MAYOさん。私信が多いですねぇ。次回も私信のためにどしどしご利用下さい（笑）。

今回は「こいつ、何か悪い物でも喰ったんとちゃうか？」と言われそうな、柄にもないノリの話しを書いてしまった。もし感想とか文句があったら、気軽にハガキをください。宛先は下記住所、「電脳インフォメーション係」です。

97年度入学願書　締めきり間近！

コースによっては、定員に達したため募集を締め切ってしまった可能性もございます。詳しくは右記住所、入学事務局まで電話にてお問い合わせ下さい。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院
●ゲームプログラムコース ●シナリオ＆ライターコース
●ゲームグラフィックコース ●ゲームデザインコース他
〒150 東京都渋谷区東3-22-14 0120-51-0505

パソコンを使って親子で学ぶ

好評発売中！

特選 ホーム＆エデュテインメントソフト

今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。

算数戦士ブラスター2「暗算都市の秘密」 Win95/3.1

遊びながら計算がどんどん得意になる，シリーズ第2弾です。開発には米国教員の協力を得ており，加減乗除，少数，割合の学習ができます。出題される問題は50,000とおり以上で，七つの出題分野と3段階のレベル，コースの選択が可能で，オリジナル問題の作成および印刷，成績の保存，賞状のプリント・アウト等の機能もそなえています。

●SSIトリスター ●発売中 ●CD-ROM ●3,800円 ●5～12才

マルチあきんど Win95/3.1 Mac

日常生活で体験する様々な出来事を通じて，数に対する基礎的な感覚を身につけることができる算数学習ソフトです。いろいろな店でアルバイトをしてお金を貯めたり，道具を買ったりと，暮らしの中での算数の役割を具体例で考えることによって学んでいきます。加減乗除，時間，長さなどの基本的な算数の…羅しています。

●NECインターチャネル ●発売中 ●CD-ROM ●各9,800円 ●小学校中～高学年

Sesame Street：Numbers

ランドセル 小学1年 Ver.3 Win95/3.1 Mac

ランドセル小学4年Ver1.0 Win95/3.1 Mac

家庭料理の鉄人 坂井宏行のフランス料理編

家庭料理の鉄人 陳建一の中華料理編

厳選232タイトル
＋現行ソフト一覧1826タイトル

パソコンで学力アップ!!

小・中・高校生向け学習ソフトも満載！

ホーム＆エデュテインメント・ソフトセレクション！

●英語 ●家計簿 ●国語 ●音楽 ●知識 ●算数 ●趣味 ●知育 ●理科 ●語学 ●絵本 ●社会 ●料理 ●お絵かき

●A4変形
定価1,280円（税込）

全国の書店でお求め下さい。

電波新聞社販売部
ダイヤルイン03-3445-8201
FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●GUI

GUI環境で通信ができるネットワークです

●MIDI

MIDIを中心に活動しているネットワークの紹介

ANESSA (GUI)

乗り心地は文字どおりFirst Classです

アクセス電話番号：0543-55-0102
運営時間：24時間
入会方法：
入会金：無料
会費：レギュラーメンバー:無料，エグゼクティブメンバー:6000円/年
ゲストID：guest
ゲストパスワード：guest
住所：〒424　静岡県清水市川原町4-3　コーポ松田101
運営者：ANESSA代表　内藤勝
連絡先FAX：0543-55-0223

フルーツネット (MIDI)

首都圏にある陸の孤島鳩ヶ谷のネットです

アクセス電話番号：048-285-4998
運営時間：24時間
入会方法：「A」にてオンライン・サインアップ 確認後ID発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：APPLE
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

SOUND CREATE+ (MIDI)

MIDI & ！

アクセス電話番号：0990-53-7803
運営時間：24時間
入会方法：画面案内に従ってください
入会金：無料
会費：70円/分の使用料（NTTQ2回線使用）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒157　東京都世田谷区
運営者：SC十事務局
連絡先電話番号：非公開

フィールド (GUI)

アクセス電話番号：03-5540-8686
運営時間：24時間
入会方法：専用通信ソフトでオンライン・サインアップまたは規定の申込書を郵送
入会金：無料
会費：970円/月,2時間,2時間を越えた場合10円/分
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード；GUEST
住所：〒104　東京都中央区新川1-3-9
運営者：(株)アイガー　フィールド事業部
連絡先電話番号：03-5566-8301

EE-NET (GUI)

アクセス電話番号：078-978-2271
運営時間：24時間
入会方法：無手順にて接続し，NEWSの中の専用クライアントソフトをダウンロード
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：Guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒651-21　兵庫県神戸市西区伊川谷町有瀬1157-11-102
運営者：中野　武
連絡先電話番号：非公開

シロネット (MIDI)

鉄道とMIDI，学生の多いネットだよ〜！

アクセス電話番号：0493-35-4541
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスして「A」でサインアップ後，後日はがきにてお知らせします
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒355　埼玉県東松山市旗立台13-2
運営者：小谷野史朗
連絡先電話番号：非公開

PC Trader (MIDI)

日本最強のアーティストネットワークです！

アクセス電話番号：03-3988-4425
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒170　東京都豊島区東池袋4-17-1-201 パイルアップ
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

People (GUI)

新世代パーソナル・アシスタンス・メディア

アクセス電話番号：03-5572-7011
運営時間：24時間
入会方法：申込書またはオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：10円/分，20円/分，25円/分
ゲストID：PAMGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒106　東京都港区六本木2-4-5　第30興和ビル
運営者：(株)ピープル・ワールド
連絡先電話番号：0120-860-864

Nightly Access Network (MIDI)

自由，気ままに楽しもう！

アクセス電話番号：0245-43-1664
運営時間：24時間
入会方法：NEWと入力して，システムの問い合わせに答える形式で，オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒960-02　福島県福島市飯坂町湯野字横町10
運営者：宍戸孝明
連絡先電話番号：非公開

Like The Musician Network (MIDI)

DTMを主体としたネットです

アクセス電話番号：0493-54-6170
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス後，メインからA
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒355-01　埼玉県比企郡吉見町
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

鎌倉　ゆいNET (MIDI)

Computer Music（MIDI規格）を中心とした音楽系NETです

アクセス電話番号：0467-44-0643
運営時間：24時間
入会方法：オンラインにて予備登録後，郵送による申し込みが必要
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒247　神奈川県鎌倉市大船2154番地
運営者：ゆいNET　ゆい工房 山本裕一郎
連絡先電話番号：非公開

マーキュリー亜美
MIDI
水星（マーキュリー）の名のもとに☆

アクセス電話番号：0552-28-4342
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料でーす
会費：タダでーす
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：山梨県
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

おれんじ通信
MIDI
初心者と女性に優しく，MIDIに強い。

アクセス電話番号：0543-36-1147
運営時間：24時間
入会方法：Guestで入り'S'で入会です
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒424 静岡県清水市折戸4-11-2
運営者：おれんじ通信 Blue eye
連絡先電話番号：080-73-78487

凡凡ネット
MIDI
めざせ！ 総合コミュニケーションネット！

アクセス電話番号：075-931-3148
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス後，入会を選択
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒617 京都府向日市
運営者：凡凡ネット事務局
連絡先電話番号：非公開

まみりんBBS
MIDI
マルチメディアとMIDIをつなぐ？BBS

アクセス電話番号：07617-7-8688
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスしてAコマンドです
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒922-02 石川県加賀市山代温泉
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

WVNワイバーンNET
MIDI
MIDI音源データ作ってる人あつまれ！

アクセス電話番号：075-325-3533
運営時間：24時間
入会方法：ログイン時にNEWと入力後，こちらの質問に答えてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒604 京都府京都市中京区壬生下溝町56
運営者：長島芳光
連絡先：Mail:nak001@kyoto-inet.or.jp

Media Sonic Logic
MIDI
>>Techno>>Art>>Love

アクセス電話番号：06-437-2161
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDでアンケートに回答
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：兵庫県尼崎市
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

BBS新局情報

■ミグミグ通信局
いっしょに夢を探す旅に出かけませんか

アクセス番号：047-326-3294
運営時間：24時間
入会方法：メインより「A」コマンドでオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：千葉県市川市市川南
運営者：加藤光裕
連絡先電話番号：非公開

■Ynet
趣味からインターネット，宗教の話題まで

アクセス番号：0423-37-5818
運営時間：24時間
入会方法：自動登録後，オンラインで正規ID取得用フォームに記入
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：guest
住所：東京都多摩市
運営者：非公開
連絡先FAX：0423-73-7131

■ちゃうちゃうNET96
アクセス率100%！ 誰もきましぇん

アクセス番号：045-332-4953
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

■PV-NET
ディープな世界へ，ご案内〜!!

アクセス番号：044-755-4617
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒213 神奈川県川崎市高津区千年450-3
運営者：磯野一郎
連絡先電話番号：044-751-6324

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1997年新春号

■インターネットホームページ情報掲載スタート！
●ＢＢＳ局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ＡＢＣ・50音順ネットワーク一覧
■Windows 95／3.1対応CD-ROM付き!!

全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判 予価2,900円
マイコン別冊
近日発売

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

電波新聞社のコンピュータ関連図書

楽しめるパソコン書案内!!

お近くの書店でお求め下さい。

学校に導入されているPC－98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育１・２・３」を並載。サンプルプログラム満載のＦＤ付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き

楽しいパソコン教室

A4変形　定価1,800円（税込）

Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD－ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための

周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A4変形　定価1,500円（税込）

発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD－ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく

Visual Basic講座

A4変形　定価1,950円（税込）

パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD－ROM付き。

ネットワーカー必携!!

インターネット/パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

A4変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 **電波新聞社 販売部** ダイヤルイン 03-3445-8201 FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

大阪本社☎06(203)3361(大代)	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581
西部本社☎092(431)7411(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111
	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!

ビジネス・パソコンユーザーのための
イントラネット/LAN対応
データベース構築
ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル
LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット/LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント/サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。

Windows95ユーザーのための
Microsoft
Access95
マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる
必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。

Windows95ユーザーのための
Lotus
WordPro96
ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久/金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。

Windows95ユーザーのための
Lotus
Freelance96 &ScreenCam96
ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修/中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。

もっと知りたいユーザーのための
Microsoft
Windows95
マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

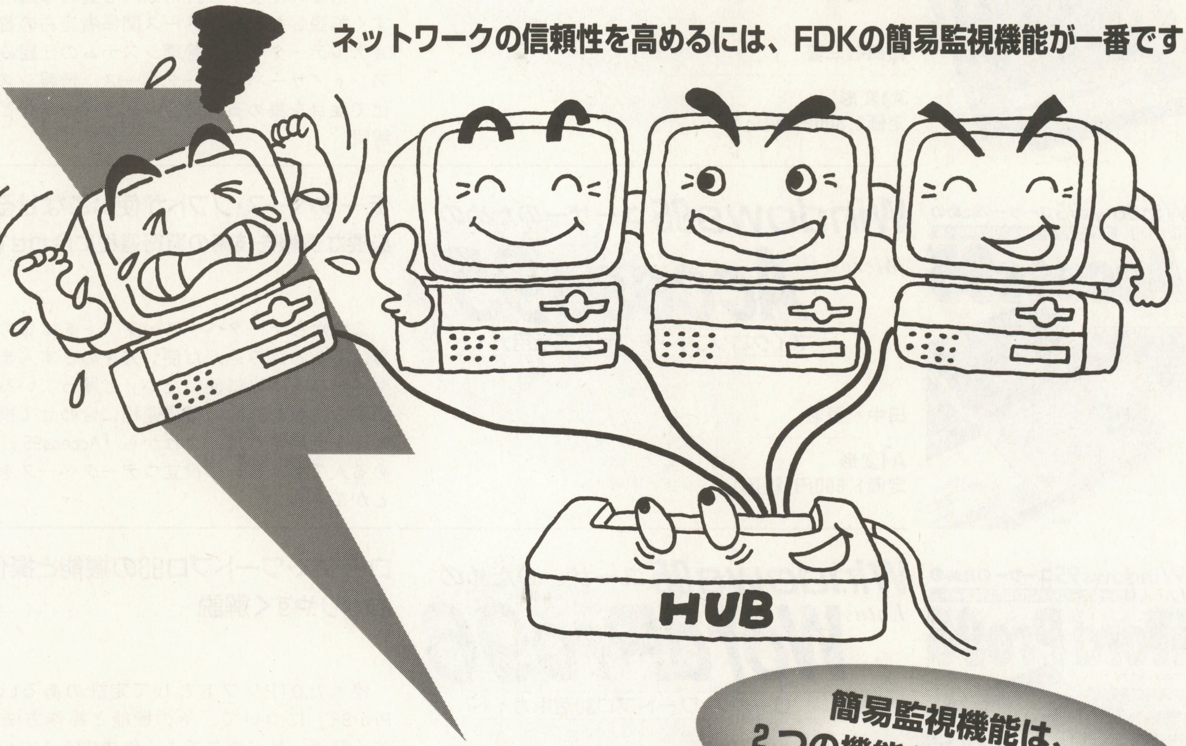
電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-6111(大代) 〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03-3445-8201
●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

確かな技術 育てる未来

FDK

システムダウンを回避します。

ネットワークの信頼性を高めるには、FDKの簡易監視機能が一番です。



簡易監視機能は、2つの機能を持っています。

1.障害波及防止機能

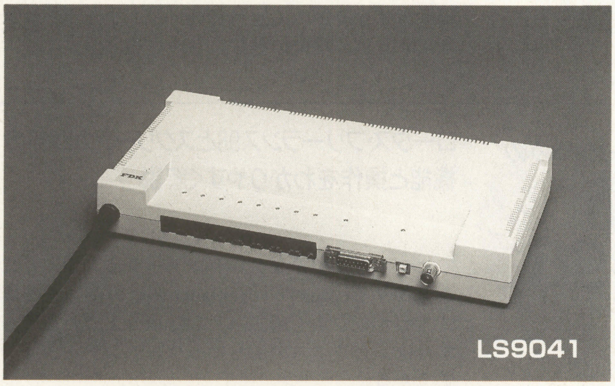
目的：伝送路のシステムダウン対策

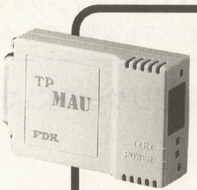
機能：ジャバ発生ポートの入力を切り離し、他ポートの通信不能状態を避ける

2.ロギング機能

目的：障害切り分けのスピードアップ

機能：過去に一度でも発生した障害をランプ表示し、障害調査を容易にする





FDK製MAUもご利用ください。

MAU：LN9020の特徴

- ●超小型、軽量、そして薄型（AUI側の厚さを16mmとし、ノードへ直接接続が可能）
- ●SQE,LINKテストのON/OFFスイッチ付

HUB：LS9041の特徴

- ●10BASE-T×8ポート
- ●AUIと10BASE2はスイッチ切り換え
- ●簡易監視機能付

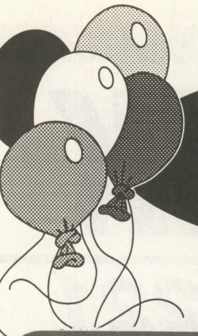
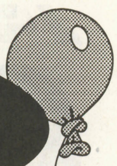
価格はオープン！お気軽にお問い合わせください。

LAN用簡易監視機能付HUB

FDKホームページ
http://www.fdk.co.jp

富士電気化学株式会社 AE販促部：〒105東京都港区新橋6-1-11（秀和御成門ビル） TEL(03)5473-4666 FAX(03)3434-4325

仙台営業所TEL(022)293-6406/日立営業センターTEL(0294)21-1688/名古屋営業所TEL(052)561-3141/大阪営業所TEL(06)448-0017/松山営業センターTEL(089)931-8003/福岡営業所TEL(092)291-9421

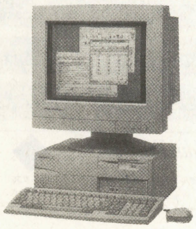



決算売りつくし +1周年記念セール！

広告掲載価格はすべて税別です

★印 店頭売りのみ

NEC 98MATE 送料¥1,000



★PC-9821Xn/U8W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB
ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥79,800**

PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥92,800**

PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥370,000 **超特価¥58,800**

PC-9821Xf/U8W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Xf/C9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥88,800**

PC-9821Xa/U8W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥520,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Bs/U7W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:170MB ディスプレイ別売
定価¥298,000 **超特価¥40,000**

PC-9821Af/M9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥69,800**

PC-9821Af/U9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥79,800**

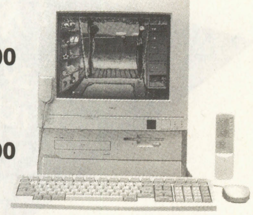
PC-9821Ap2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥462,000 **超特価¥47,000**

PC-9821As2/M2
CPU:486SX/33 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥37,800**

★PC-9821As2/U7W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:170MB ディスプレイ別売
定価¥418,000 **超特価¥58,800**

PC-9821Xs/U7WL
CPU:486DX2/66 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:210MB ディスプレイ別売
定価¥380,000 **超特価¥45,000**

NEC 98 MULTI/CanBe 送料¥2,000



PC-9821CX2/S15T TV機能
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 モデム:14.4Kbps ディスプレイ15インチ
定価¥398,000 **超特価¥100,000**

★PC-9821Ce2/S1
CPU:486SX/25 RAM:1.6MB FDD:3.5×2台 CD ROM:2倍速
ディスプレイ15インチ
定価¥298,000 **超特価¥48,800**

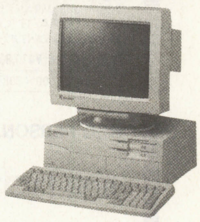
PC-9821Cb2/M TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB
モデム:14.4Kbps CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ一体型 MPEG再生機能
定価¥298,000 **超特価¥69,990**

PC-9821Cb/2
CPU:486SX/33 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:210MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥325,000 **超特価¥57,800**

PC-9821Cb2/A TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ一体型
モデム:14.4Kbps MPEG再生機能 文字多重放送受信機能
定価¥338,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Cb3/TA TV機能 一太郎6/Works
CPU:Pentium75 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
モデム:14.4Kbps
定価¥298,000 **超特価¥135,000**

NEC 98 FELLOW 送料¥1,000

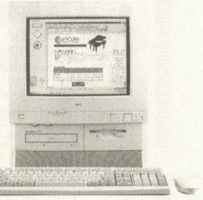


PC-9801Bs2/M2
CPU:486SX/133 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥252,000 **超特価¥34,000**

PC-9801BA2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥352,000 **超特価¥36,000**

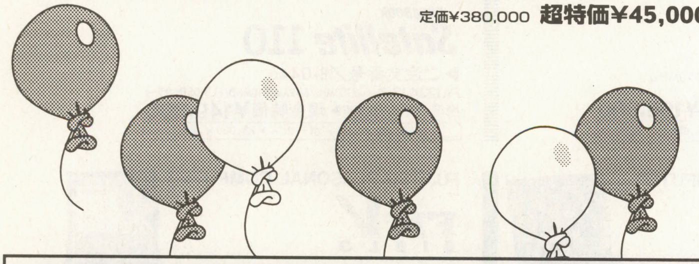
PC-9801BA/M2
CPU:486DX2/40 RAM:1.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥33,000**

NEC 98VALUE STAR 送料¥2,000



PC-9821V7/C4KA 一太郎6/ロータス モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥88,800**

PC-9821V7/C4KB Word/Excel モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥88,800**

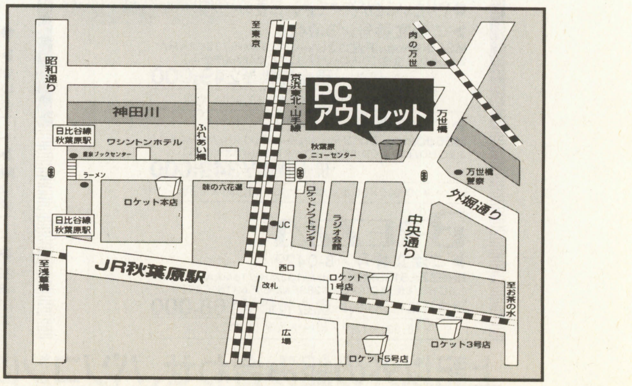


通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
遠方、離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付 ★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座（普通）5181474

PCアウトレット ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM10:00~PM8:00 年中無休



J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com (03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

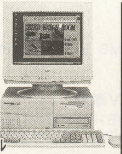
電話一本で あなたの お手元に

代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノベル認定リセーラー / BORLAND ボーランドセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー / ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

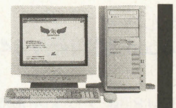
36% OFF

▶ご注文番号/A-0407
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15"CRT)……¥298,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 59,800
標準価格合計¥357,800▶ 現金特価¥227,800
¥10,000×18回/ボーナス¥27,000×3回

▶ご注文番号/A-0406
PC-9821V200/S7model C/D(MMX Pentium 200MHz/32MRAM/3GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT)……¥428,000
MJ-810C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 42,800
標準価格合計¥470,800▶ 現金特価¥347,800
¥10,000×30回/ボーナス¥25,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

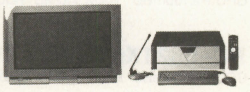
27% OFF

▶ご注文番号/A-0405
PC-9821V20/M7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT)……¥498,000
MJ-810C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 42,800
標準価格合計¥540,800▶ 現金特価¥392,800
¥10,000×36回/ボーナス¥21,000×6回

▶ご注文番号/A-0404
PC-9821V200/M7model C/D(MMX Pentium 200MHz/32MRAM/4GHD/CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT)……¥590,000
PM-700C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 59,800
標準価格合計¥649,800▶ 現金特価¥483,800
¥10,000×42回/ボーナス¥28,000×7回

NEC PERSONAL COMPUTER

CEREB セレブ



●時代のメディアは、セレブに集まる。

28% OFF

▶ご注文番号/A-0411
PC-9821C200/Vmodel S2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/DVD-ROM/336FAXモデム/28"CRT-TV)……¥698,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 59,800
標準価格合計¥757,800▶ 現金特価¥539,800
¥10,000×48回/ボーナス¥28,000×8回

▶ご注文番号/A-0412
PC-9821Ct20/Amodel A/B(Pentium200MHz/32MRAM/1.6GHD/CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム/TVチューナ)……¥498,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 59,800
標準価格合計¥557,800▶ 現金特価¥394,800
¥10,000×36回/ボーナス¥21,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER

98 NOTE Aile エール

●行動する人のA4薄型ノートパソコン。

27% OFF

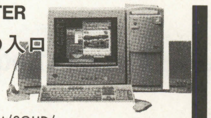
▶ご注文番号/A-0409
PC-9821Ls12/D10model C/D(Pentium120MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)……¥398,000
BJC-35vII(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 54,800
標準価格合計¥452,800▶ 現金特価¥329,800
¥10,000×30回/ボーナス¥20,000×5回

●一太郎又は、Microsoft Wordがインストール済み。

▶ご注文番号/A-0408
PC-9821Nr13/D10model A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1"DSTNカラー/A4NOTE)……¥388,000
BJC-35vII(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ)……¥ 54,800
標準価格合計¥442,800▶ 現金特価¥326,800
¥10,000×30回/ボーナス¥19,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER

Aptiva ●夢中の入口 Aptiva



▶ご注文番号/B-0431
AptivaJ3E(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥16,000×3回

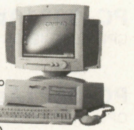
▶ご注文番号/B-0434
AptivaB95(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥415,000
¥10,000×36回/ボーナス¥25,000×6回

ThinkPad

▶ご注文番号/B-0432
ThinkPad365X(2625-3J9:Pentium120MHz/8MRAM/810MHD/10.4"TFTカラー)
現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥16,000×3回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

COMPAQ PRESARIO



●これが、PCの新しい標準多彩な高機能。

▶ご注文番号/B-0443
PRESARIO4130(186779-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/15"CRT/336FAXモデム)
現金特価¥188,000
¥10,000×18回/ボーナス¥12,000×3回

▶ご注文番号/B-0444
PRESARIO4130(186780-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム)
現金特価¥219,000
¥10,000×18回/ボーナス¥24,000×3回

DynaBook Satellite 110

▶ご注文番号/B-0446
PA1224JS(Pentium100MHz/8MRAM/810MHD/11.3"DSTNカラー)
標準価格¥228,000▶ 現金特価¥149,800
¥10,000×12回/ボーナス¥23,000×2回

MITSUBISHI PERSONAL COMPUTER

apricot

●やりたいことが次々できる。三菱のパソコン。

▶ご注文番号/B-0426
MS660modelF2C32(Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム)
現金特価¥249,000
¥10,000×24回/ボーナス¥10,000×4回

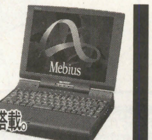
▶ご注文番号/B-0428
MS660modelH2C(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8倍速CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム)
現金特価¥349,000
¥10,000×36回/ボーナス¥10,000×6回

BREZZA

▶ご注文番号/B-0429
BREZZA5133MB(Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/15"CRT)
標準価格¥298,000▶ 現金特価¥168,000
¥10,000×12回/ボーナス¥33,000×2回

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius



●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。

▶ご注文番号/B-0437
MN-7760(MMXPentium166MHz/32MRAM/2GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥680,000▶ 現金特価¥528,000
¥10,000×48回/ボーナス¥26,000×8回

▶ご注文番号/B-0436
NM-5000D(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/12.1"DSTNカラー)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥239,000
¥10,000×18回/ボーナス¥32,000×3回

▶ご注文番号/B-0435
PC-A445H(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/11.3"TFTカラー)
標準価格¥550,000▶ 現金特価¥298,000
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO

●開いたところがデスクになる

▶ご注文番号/B-0453
FMV53NP5S(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥488,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×30回/ボーナス¥30,000×5回

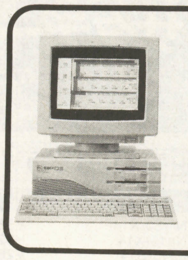
▶ご注文番号/B-0451
FMV53NU5S(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3"TFTカラー)
標準価格¥418,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×24回/ボーナス¥32,000×4回

▶ご注文番号/B-0452
FMV55NA5S(1/2/3)(MMX Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥588,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×36回/ボーナス¥30,000×6回

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。TEL(03)3797-1231



おすすめ中古セット

NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデルNEC**PC-9801DS/U5**
・CPU：386SX (16MHz) 640KB
・フロッピィディスクドライブ：3.5″HD×2ドライブ
・40MBハードディスク内蔵
・FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、
文書作成・表計算などにご使用できます。
標準価格￥508,000→現金価格**￥27,000**
PC-TV354(TVチューナー内蔵)
(15″カラーモニター)とバスマウスのセットの場合
合計価格￥628,000→割引価格**￥44,800**

おすすめ新品限定品

Windows95もインターネットもこれ1台で完璧!!
COMPAQ**PRESARIO 4130**
(186779-293)
(Pentium166MHz/16MB/3.5″×1/8倍速CD-ROM/
2.5GBHD/33.6Kbpsモデム/USB/JBLスピーカ
Proサウンド/15″モニター/Win95/Word/Excel/
Corel DRAW(OEM版)/筆くらぶ/Netscape
Navigator2.02i/Internet Explorer2.0他)
特別価格**￥188,000**

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号[0][1][2][2][1]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DS/U2	(CPU:386SX/16MHz/3.5″2HD×2/FM音源)	¥358,000	¥20,000
PC-H98/80-002	(CPU:486SX/16MHz/9.5MB/5″2HD×2・ハイレゾ対応)	¥580,000	¥48,000
PC-9801BX2/M2	(486SX/25MHz/1.6MB/5″×2/270MBHDD)		¥48,000
PC-9821NS/T	(386SL/20MHz/1.6MB/3.5″2HD×1/120MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥288,000	¥60,000
EPSON/PC-486GR3	(486SX/25MHz/11.6MB/3.5″×2/5″×1)	¥483,000	¥38,000
EPSON/PC-486HX2	(486DX2/66MHz/11.6MB/3.5″×2)	¥268,000	¥48,000
EPSON/PC-486HX3	(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5″×2/5#×1/ハイレゾボード)	¥293,000	¥58,000
EPSON/PC-486NASX2	(486SX/25MHz/5.6MB/340HDD/3.5″×2/STNカラー液晶/ノート型)	¥328,000	¥78,000
富士通/DESKPOWER(FMV5DSP2 51)	(Pentium150MHz/16MB/3.5″×1/6倍CD/1.6GHDD/15″CRT/288モデム/Win95/一太郎6.3/1-2-3/駅すぱーと/電子地図/GAME/ウィルスバスター95 Lite/インターネット関連/辞書/他)	¥348,000	¥168,000
IBM Aptiva(2168-N72)	(Pentium/133MHz/16MB/3.5″×1/4倍CD/1GHDD/288モデム/Win95/一太郎6.3/Works/ロータススーパーオフィス/筆ぐるめ/信長の野望/WorldTALK/GAME/乗換案内/Singる他/15″モニター)(ミニタワー)	OPEN	¥158,000

その他周辺機器

NEC/PC-9821LD-B02	(9821Lt2/Na7/Nx/Ne3/Nd2/Ld/Lt/9801NL/A用8MB増設メモリ) 新品	¥60,000	¥4,000
NEC/PC-9821LD-B03	(9821Lt2/Na7/Nx/Ne3/Nd2/Ld/Lt/9801NL/A用16MB増設メモリ) 新品	¥140,000	¥10,000
NEC/PC-9821X-B01	(PCIバス用フルカラーアクセラレータボード/VRAM2MB/9821Xa12/10/9/7/Ul/Xf用) 新品	¥88,000	¥8,000
NEC/PC-9821X-B01-01	(PC-9821X-B01用増設2MBVRAM) 新品	¥30,000	¥4,000
NEC/PC-9821A-E02	(9821An/Af/Ap3/Ap2/As2/Ap/As/Ae用ハイレゾボード)	¥70,000	¥20,000
NEC/PC-9821NA-C02	(9821Nx/Na7/9/12/13/15用セカンドバッテリパック) 新品	¥11,000	¥5,000
I/O DATA/BA34-8M+6M	(BA/FA/BX/Ae/As/Ap用14MB増設メモリ)		¥22,000
NEC/PC-IT45D1	(ターミナルアダプタ/DSU内蔵/アナログ2ポート) 新品	¥64,800	¥24,800
NEC/PC-IT45S1	(ターミナルアダプタ/アナログ2ポート) 新品	¥49,800	¥18,000
ELECOM/TK-P2106JP	(IBM/PC/AT互換機用106日本語フルキーボード) 新品	¥8,000	¥3,000

ディスプレイ

N5924	(14″カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	¥22,000
PC-KD854N	(14″カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800	¥12,000
PC-KD881	(15″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	¥18,000
PC-TV354	(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000	¥20,000
PC-TV454	(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	¥22,000
PC-KM151	(15″カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥148,000	¥28,000
PC-KM153R	(15″カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥69,800	¥28,000
SANYO/CMT-B15M6	(15″カラー/24〜66KHz/0.28) 新品	¥89,800	¥25,000
iiyama/MF-8615	(15″カラー/24.8〜64KHz/0.28)	¥59,800	¥25,000

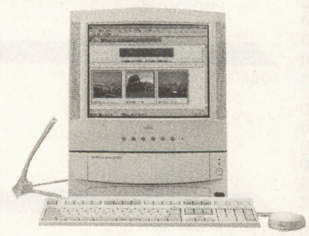
プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60	(136桁/24ドット/漢60字/秒)	¥135,000	¥35,000
PC-PR201/60A	(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000	¥38,000
PC-PR201/80A	(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥52,000
EPSON/VP-2061PC	(136桁/カラー24ドット/漢字61字/秒)	¥130,000	¥35,000
Canon/LBP-B406E	(B4レーザープリンター 300dpi)	¥398,000	¥48,000
Canon/BJC-600J	(A4カラーバブルジェット/360dpi)	¥79,800	¥38,000
EPSON/MJ-500C	(A4カラーインクジェット/セミ720dpi)	¥49,800	¥18,000
Canon/BJC-820J	(11.4″/A3縦カラーバブルジェット/360dpi)	¥218,000	¥68,000
EPSON/HG-4000PC	(136桁 48ドットインクジェット/漢120字/秒/ダブルビンシートフィーダー)	¥196,000	¥40,000
富士通/XJ-500	(10″/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800	¥14,000
富士通/XJS-400	(10″/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用) 新品	¥59,800	¥47,800
NEC/PC-PR201X-04	(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥50,000	¥15,000
NEC/PC-PR201-01	(201/201B/201CL/201F/201F2用インクリボン5本) 新品	¥12,500	¥4,000

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F-ESTA FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

FMV DESKPOWER SII15



DESKPOWER SII15
● Pentium150MHz、省スペースデザインのエントリーモデル
▶ご注文番号／B-0440
FMVS215(1/2/3) (Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥258,000▶ 現金価格 **大特価**
￥9,500×24回／ボーナス無し

● MMXテクノロジーPentiumプロセッサーを搭載
最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、
マルチメディア機能を飛躍的に向上。

DESKPOWER SII
● Pentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0442
FMVS2165A(1/2/3) (Pentium166MHz/32MRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥298,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium166MHz、搭載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0443
FMVS2165(1/2/3) (MMX Pentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥328,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium166MHz、17″CRTスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0444
FMVS2167(1/2/3) (MMX Pentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥368,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium200MHz、17″CRT高品位モデル
▶ご注文番号／B-0445
FMVS220(1/2/3) (MMX Pentium200MHz/32MBRAM/3.2GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥413,000▶ 現金価格 **大特価**

FMV DESKPOWER SII165

FMV DESKPOWER TII20

DESKPOWER TII
● MMX Pentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0446
FMVT216(1/2/3) (MMX Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥368,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium200MHz、高速、高精細、高品位の上級タワーモデル
▶ご注文番号／B-0447
FMVT220(1/2/3) (MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥498,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium200MHz、MO内蔵タワーモデル
▶ご注文番号／B-0448
FMVT220M(1/3) (MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/540MO/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥558,000▶ 現金価格 **大特価**

● MMX Pentium200MHz、DVD搭載タワーモデル
▶ご注文番号／B-0449
FMVT220D(1/3) (MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/DVDドライブ/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥598,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium Pro200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号／B-0450
FMVTP220(1/2/3) (PentiumPro200MHz/32MRAM/3.2GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥548,000▶ 現金価格 **大特価**

JADMA お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com
(03)3797-1221

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

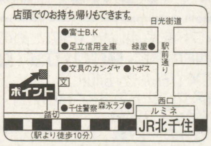
営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00 (通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休)
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



3/22日(土)・3/29日(土)
2週連続
スペシャルサタデー!!
店　頭 → AM 10:30より
通　販 → PM　1:00より

※商品の価格は変動する場合があります！ TELにてご確認下さい。

代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!　Microsoft® Official Dealer　セット内容は変更自由です!!

NEC
PC-9821V13/S5C3
PC-9821V13/S5D3
VALUE STAR
特価 ¥174,800
特価 ¥174,800

NEC
PC-9821V166/S7C
PC-9821V166/S7D
VALUE STAR
特価 ¥252,800
特価 ¥252,800

NEC
PC-9821V200/S7C
PC-9821V200/S7D
VALUE STAR
特価 ¥284,800
特価 ¥284,800

NEC
PC-9821V200/M7C
PC-9821V200/M7D
VALUE STAR
特価 ¥394,800
特価 ¥394,800

NEC
PC-9821V200/SZC
PC-9821V200/SZD
17"CRT付
VALUE STAR
SETモデル
特価 ¥269,800
特価 ¥269,800

NEC
PC-9821Ct20/A・A
PC-9821Ct20/A・B
Canbe
特価 ¥299,800
特価 ¥299,800

NEC
PC-9821Cu13/EA
PC-9821Cu13/EB
Canbe
特価 ¥209,800
特価 ¥209,800

NEC
PC-9821Nr15/S14F
PC-9821Nr15/S10
Lavie
特価 ¥299,800
特価 ¥278,000

NEC
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr12/D10
Lavie
特価 ¥238,800
特価 ¥198,000

NEC
PC-9821Nr166/X30N
PC-9821Nr166/X30F
Lavie
特価 ¥518,000
特価 ¥495,000

NEC
PC-9821Ls150/S14C・D
PC-9821Ls12/D10C・D
Aile
特価 ¥379,800
特価 ¥259,800

FUJITSU
FMV-SⅡ165
FMV-SⅡ167
DESK POWER
TEL特価
TEL特価

スペシャルサタデー!!

3/22日(土)・3/29日(土)
2週連続決算大処分市

開催時間
店頭 AM 10:30より
通販 PM 1:00より
お間違い無く!!

限定商品、ジャンク品など激安商品が盛り沢山!

3/22日(土)のみ特別限定商品

NEC
PC-9821Ls12/D10C
店頭 15台
通販 5台
¥238,000

NEC
PC-9821Cr13/TA
店頭 10台
通販 10台
¥129,800

NEC
PC-9821Xv13/W16
店頭 10台
通販 5台
¥149,800

3/29日(土)のみ特別限定商品

NEC
PC-9821V13/S5C3
店頭 10台
通販 10台
¥149,800

NEC
PC-9821Ls150/S14C
店頭 10台
通販 10台
¥358,000

キヤノン
BJC-35VⅡ
プリンター
店頭 20台
通販 10台
¥19,800

その他各種周辺機器、ソフトなど店頭にて¥100より大処分 御来店お待ちしております!!

※正社員・アルバイト募集中！ お気軽にTEL下さい!!

CPU

NEC	PC-9821Rv20/N20	¥359,800		PC-9821Nr150/X14F	¥389,800
	PC-9821Ra20/N30	¥265,800		PC-9821Na15/X14	¥329,800
	PC-9821Xv20/W30	¥279,800	FUJITSU	PC-9821La13/S14	¥264,800
	PC-9821Xv13/W16	¥169,800		DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xa20/W30	¥228,000	Panasonic	FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xa13/W12	¥149,800	IBM	AL-NIT515J5	¥278,000
	PC-9821Xc13/S5A2・B2	¥215,000		Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xc13/M7A2・B2	¥279,800	東芝	Think Pad 535 MF-9	¥255,000
	PC-9821V166/S5C・D	¥219,800		Libretto 50(アプリ無モデル)	¥165,800
	PC-9821Cu16/HA・B	¥244,800	シャープ	Libretto 50(アプリ付モデル)	¥179,800
	PC-9821Cx13/S7MA	¥179,800		Mebius	TEL特価

CRT

三菱
RD-17GⅡ
別売 DIATONE スピーカーDS-51P ¥7,800
TEL特価

iiyama
MT-8617E
特価 ¥64,800

三菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GXⅡ(CLEAR)	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥95,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥29,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
PM-700C
特価 ¥45,800

キヤノン
BJC-455J
特価 ¥47,800

EPSON	MJ-810C	¥26,800
	MJ-930C	¥56,800
	MJ-3000C(カラーキット付)	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥18,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800

EPSON	MJ-6000C	¥104,800
	LP-8300	¥114,800
アルプス	MD4000J	¥56,800
	MD2010J	¥47,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥34,800
	BJC-210J	¥17,800
	BJC-240J	¥22,800
	BJC-420J	¥28,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-720	¥109,800
	LBP-730	¥136,800
	LBP-310	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDR-VX24	¥67,800
	CDV-NX8	¥23,800
	CDV-AB10	¥19,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥29,800

ワープロ

SHARP	MR-1	¥149,800
FUJITSU	LX-3500CT	¥109,800
東芝	JW-98GX	¥129,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC21200(1.2GB IDE)	¥24,800
	WDAC21600(1.6GB IDE)	¥26,800
メルコ	DSC-N2000N(外付2GB)	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥18,800
I/O DATA	DFM-336	¥22,800
	TA-B64DSU	¥32,800
TDK	DF-2814B/Z	¥19,800
サン電子	MS-336EF	¥16,800
	MS-336AF-W	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥37,800
	IB-55PRO	¥18,800

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500

スキャナ

SHARP	JX-250W2	¥47,800
キヤノン	Canoscan300(ソフトキット付)	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥36,800
	GT-8500WIN	¥49,800
	GT-9500WIN	¥96,800

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥17,800
	72PIN16MSIMM(ノンパリ)	¥9,800
	EDO-16M	¥9,800
	EDO-32M	¥17,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-200	¥38,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ソフト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り　●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット　●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します!　$即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK!

お振込先　三和銀行　千住支店㊥3585676　ポイント

※写真の商品は一部異なる場合があります

全国通販 欲しいと思ったらおまかせ!!

お買得品満載の最新価格情報

——— 充実したサポート体制（AM10:00～PM10:00 年中無休）

パソコンFAX情報 048-651-6434　24時間　えるNet（パソコン通信）048-660-1870

限定 お買得情報

■NEC PC-9821
Nr15/S10　特価 ¥259,800

■NEC PC-9821
V12/S7RA　特価 ¥145,000
V13/S5C2　特価 ¥153,000

■NEC PC-9821
Xv13/W16　特価 ¥165,000
Xv13/W16(15"TV付セット)　特価 ¥195,000

■IBM APTIVA
H7G　特価 ¥275,000
H5F　特価 ¥216,000

CANON
INNOVA NOTE 3100BX
(P-120 32MBRAM仕様)　特価 ¥248,000
IBM
Tinkpad535(MF9)
(32MBRAM仕様)　特価 ¥275,000

パソコン本体

●NEC
新製品 MMX搭載
V166/S5C/D …… ¥229,800
V166/S7C/D …… ¥265,000
V200/SZC/D …… ¥248,000
V200/S7C/D …… ¥296,000
V200/M7C/D …… ¥408,000
V200/M7E/F …… ¥429,000
LS12/D10C/D …… ¥276,000
LS150/S14C/D …… ¥405,000
Nr150/X14F …… ¥415,000
Nr166/X30F …… ¥526,000
Nr166/X30N …… ¥533,000
new PC-9821La13 …… ¥CALL
PC-9821CU13EA/EB …… ¥199,800
PC-9821CU16HA/HB …… ¥239,800
PC-9821CT20AA/AB …… ¥315,000
PC-9821V13/S5C3/D3 …… ¥175,000
PC-9821V16/M7C3/D3 …… ¥264,000
PC-9821V20S5C3/D3 …… ¥219,000
PC-9821V20S7C3/D3 …… ¥249,800
PC-9821V20M7C3/D3 …… ¥338,000
PC-9821XA13/W12 …… ¥165,000
PC-9821XA16/W16 …… ¥195,000
PC-9821XA16/W30 …… ¥228,000
PC-9821XV20/W30 …… ¥289,000
PC-9821Nr12/D10 …… ¥199,800
PC-9821Nr13/D10A/B …… ¥249,800
PC-9821Nr15/S14F …… ¥308,000

●東芝
新製品 MMX搭載
PA1238C9 …… ¥555,000
Libretto50CT …… ¥175,000
Libretto50CTA …… ¥189,000
PA1230C9(Satellte430)CT ¥286,000
PA1230CA(Satellte430)CDT ¥305,000
PA1232C9(TECRA510CT) ¥358,000
PA1126C9(PROTEGE660) ¥469,000
PV1008JA(PREZZA5133MB) ¥166,000
PV1009JA(PREZZA5166MB) ¥248,000
PV1010JA(PREZZA5200MB) ¥299,000
Satelite 200 CD付 …… ¥188,000

●松下
AL-N1T515J5 …… ¥CALL

●EPSON
新製品 MMX搭載
VMC20 …… ¥278,000
VMC20D17 …… ¥333,000
N15GX(NOTE) …… ¥CALL
N13GA(NOTE) …… ¥CALL

●IBM
新製品 MMX搭載
APTIVA T95 …… ¥CALL
APTIVA T85 …… ¥CALL
APTIVA B85 …… ¥355,000
APTIVA B95 …… ¥379,000
APTIVA J3A/X …… ¥169,800
APTIVA J3C/Y …… ¥189,000
APTIVA J3E/Z …… ¥199,800
APTIVA H6F …… ¥295,000
APTIVA B60 …… ¥299,800
APTIVA B65 …… ¥328,000
APTIVA B75 …… ¥365,000

●COMPAQ
PRESARIO 4130(15") …… ¥179,800
PRESARIO 4130(17") …… ¥212,000
PRESARIO 3020 …… ¥312,000

●富士通
新製品 MMX搭載
FMVT2201/3 …… ¥375,000
FMVT2161/3 …… ¥276,000
FMVS2201/3 …… ¥310,000
FMVS21671/3 …… ¥276,000
FMV56NA5X5 …… ¥540,000
FMV55NA5S1/3 …… ¥455,000
FMV53NP5S1/2/3 …… ¥379,000
FMV53NU5S1/2/3 …… ¥326,000
FMV55NA3S1/3 …… ¥398,000
FMVS1351/2/3 …… ¥169,800
FMVS1651/2/3 …… ¥196,000
FMVS165A1/53 …… ¥212,000
FMVS167A1/2/3 …… ¥239,000
FMVS2071/2/3 …… ¥278,000

●シャープ
new MN-8000 …… ¥CALL
new MN-7650 …… ¥CALL
MN-5100D …… ¥269,800
MN-6350D …… ¥325,000
MN-7350D …… ¥439,000

●APPLE
Performa 5280 …… ¥189,000
Performa 5430 …… ¥222,000
Performa 5440 …… ~~¥278,000~~
Performa 6410+15"CRT …… ¥269,000
Performa 6420+17"CRT …… ~~¥418,000~~
PowerBook 1400CS/117 …… ¥345,000
PowerBook 1400C/117 …… ¥398,000
PowerBook 1400C/133 …… ¥435,000
PowerMac 6300/120 …… ¥119,800
PowerMac 7600/132 …… ¥222,000
PowerMac 8500/180 …… ¥305,000
new PowerMac 7600/200 …… ¥CALL
new PowerMac 8600/200 …… ¥CALL

モデム・TA

PC-IT55D1 …… ¥39,800
PC-IT55S1 …… ¥27,800
TA-B64DSU …… ¥29,800
INT-64ED …… ¥29,500
DF-3314BZ …… ¥24,000
LPM-FM336 …… ¥22,000
DFM-336 …… ¥15,800
LFM-336US …… ¥13,500

RAM

SIM 16MB …… ¥9,800～
32MB …… ¥18,500～
EDO 16MB×2 …… ¥18,500～
32MB×2 …… ¥35,500～
98NOTE用 16M …… ¥11,000～
32M …… ¥23,500～
DOS/V NOTE用 32M …… ¥24,000～

イメージスキャナ

GT-2000WINP/S/ART …… ¥32,800
GT-5000WINP/S/ART …… ¥38,000
GT-8500WIN/ART …… ¥59,800
GT-9500WIN/ART …… ¥99,800
CanoScan300 …… ¥35,800
CanoScan600 …… ¥79,800
JX-250W2 …… ¥49,800
SCANJET 4S …… ¥25,800
SCANJET 4C …… ¥89,500

モニター

PC-TM151(TV付) …… ¥33,800
RD-17F …… ¥46,800
RD-17GII …… ¥82,800
new RD-17GXII …… ¥79,800
RD-17V …… ¥68,000
RD-15M …… ¥35,800
MF-8515F …… ¥33,000
MF-8517E …… ¥52,800
MT-8617E …… ¥64,800
MT-8617ES …… ¥72,800
E35F …… ¥58,000
E53F …… ¥75,000
E55D …… ¥96,000
CPD-15SF9 …… ¥48,000
CPD-17SF9 …… ¥67,800
CDP-20SF3 …… ¥168,000

アクセラレータ・サラウンド

GA-968V2/PCI …… ¥19,500
GA-968V4/PCI …… ¥27,000
GA-PG3D2/PCI …… ¥15,800
GA-PG3D4/PCI …… ¥19,800
GA-DRTV2/PCI …… ¥24,800
GA-DRTV4/PCI …… ¥28,700
PC-9801-118 …… ¥17,500
QV-WS(WaveSter) …… ¥18,800

プリンタ

PICTY200 …… ¥19,800
PM-700C …… ¥44,800
XJS-400 …… ¥44,800
PICTY300 …… ¥36,500
MJ-510C …… ¥17,800
MJ-810C …… ¥27,800
MJ-930C …… ¥59,800
MJ-6000C …… ¥110,000
MJ-5100C …… ¥93,000
MJ-3000C …… ¥67,800
LP-700W …… ¥43,800
LP-8300 …… ¥139,800
BJC-35VII …… ¥37,800
BJC-210J …… ¥15,800
BJC-240J …… ¥26,800
BJC-420J …… ¥28,800
BJC-455J …… ¥54,800
BJC-620JW …… ¥47,000
BJC-5500J …… ¥73,500
LBP-210 …… ¥39,800
LBP-310 …… ¥57,000
LBP-430 …… ¥92,800
DeskWriter 694C …… ¥38,000
MD-2300S/J …… ¥73,000
MD-2010S/J …… ¥53,000
MD-4000S/J …… ¥63,800

デジタルカメラ

C-800L(オリンパス) …… ¥99,800
C-400L(オリンパス) …… ¥58,800
DSC-F1(SONY) …… ¥65,800
CP-200 …… ¥55,000
QV-100 …… ¥47,500
QV-300 …… ¥49,800
DS-8 …… ¥54,800
DC-25 …… ¥44,800
DC-2V …… ¥CALL
DC-2L …… ¥59,800
PowerShot600 …… ¥89,800
限定 CP-100 …… ¥19,800
限定 DS-7 …… ¥29,000
限定(デジタルカメラ+プリンターセット)
QV-10A(ソフト付)+PICTY80L …… ¥29,800

CD-ROM

CDR-4X …… ¥69,800
SCD-440-PS …… ¥26,800
LCW-747S …… ¥51,000
CDS-S16 …… ¥25,500
CDS-D16C …… ¥33,500
CDV-AB16 …… ¥19,500
CDV-PX12 …… ¥25,500
CDPS-PX10/PCSC …… ¥35,500
CDP-TX6/PCIDE …… ¥25,800
CDP-TX10/PCIDE …… ¥31,000
CDR-VX24 …… ¥58,000
ICD-800PW …… ¥31,800
PRD-650(KIT付) …… ¥28,800
LPD-650S …… ¥43,800
TD-6010V …… ¥39,500

MO・ZIPドライブ

LMO-P420PS …… ¥47,000
LMO-400S …… ¥36,000
LMO-420S …… ¥40,500
LMO-420NB …… ¥48,000
LMO-480S …… ¥45,000
LMO-640S2 …… ¥68,800
MOS-S230 …… ¥44,000
MOS-S640 …… ¥76,000
MOF-230U …… ¥42,800
MOF-640 …… ¥77,000
MMO-230VB/W …… ¥42,800
MMO-C230VB …… ¥53,000
MMO-640B/W …… ¥79,800
MMO-C640B …… ¥88,000
SMB-640D …… ¥65,800
SMB-230D …… ¥38,800
EZ-110A …… ¥16,800
EZ-111A …… ¥17,800

HDD外付

SHD-2G/NB …… ¥44,500
SHD-2G/NU …… ¥39,000
SHD-2000NP …… ¥53,800
HDVS-2G …… ¥38,800
HDVS-2G/SPCI …… ¥50,500
DSC-N2000NS …… ¥49,800
DSC-2000S …… ¥42,800

コンピュータミュージック

ミュージ郎SC-88Pro …… ¥77,000
ミュージ郎SC-88VL …… ¥61,500
ミュージ郎SC-88ST …… ¥46,000
ミュージ郎SC-88ST/SP …… ¥51,500
Vミュージくん …… ¥7,800
SC-88VL …… ¥52,800
SC-88Pro …… ¥70,000
SCP-55A …… ¥23,800
S-MPU-IIN …… ¥15,800
CBX-80(D/M/W) …… ¥64,000
CBX-50(D/W) …… ¥47,000
QV-MGS(MidiStar/GS) …… ¥14,500
QV-SBS(SecondBusStar) …… ¥28,000

その他

AHA-2940/J95 …… ¥27,800
SC-PCI …… ¥16,000
SC-98-3P …… ¥10,000
LHA-301 …… ¥11,000
LHA-401 …… ¥16,500
QV-WSMT(WaveSMIT) …… ¥23,800
QV-SN98(SoundNote) …… ¥29,800
LPM-SCSI2A …… ¥9,500

秋葉原 エリント ☎03-3839-1030㈹ FAX 03-3836-8515
〔振込先〕あさひ銀行 外神田支店（普）1043613 エリント
〒101 東京都千代田区外神田6-15-14外神田ストークビル 営業時間／AM10:00～PM10:00 年中無休

東大宮 エリント ☎048-667-5876㈹ FAX 048-660-1871
〔振込先〕あさひ銀行 外神田支店（普）1043613 エリント
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16 営業時間／AM10:00～PM6:00 定休日／水曜・日曜・祝日

名古屋 トライミー ☎052-807-1573 FAX 052-807-1579
〔振込先〕あさひ銀行 赤門通支店（普）1034450
〒468 名古屋市天白区横町708 営業時間／AM10:00～PM6:00 定休日／日曜・祝日

ご注文の方法

注文の場合は、必ず電話又はFAXにて、在庫・金額・支払方法等を確認の上、お申し込み下さい。**全メーカー保証付**

●お支払方法

銀行振込
電話にてお申し込み下さい。

代金着払
商品到着時に確認した金額をお支払い下さい。（代金引手数料がかかります。）

現金書留
電話にて、在庫・金額を確認の上、お送り下さい。

クレジット
電話にてお申し込み下さい。

※価格は変動する場合がありますので、お問い合わせ下さい。表示価格はすべて送料、消費税別です。

全国通販 今すぐお電話を!! **年中無休** AM11:00~PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V16/M7 / PC-9821V20/M7
model
C3,D3 ¥256,000
C3,D3 ¥313,000

PC-9821V13/S5 / PC-9821V20/S5 / PC-9821V20/S7
model
C3,D3 ¥179,000
C3,D3 ¥219,000
C3,D3 ¥259,000

PC-9821V200/SZ / PC-9821V200/S7 / PC-9821V200/M7 NEW
model
C,D ¥236,000
C,D ¥284,000
C,D ¥389,000

PC-9821V166/S5 / PC-9821V166/S7 NEW
model
C,D ¥219,000
C,D ¥253,000

PC-9821V13/S5R / PC-9821V12/S7R
model
C,D ¥155,000
A,B ¥149,000

PC-9821Xc13/M7
model
A,B ¥185,000

PC-9821Xv13/W16 / PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥169,000
¥279,000

PC-9821Xa13/W12 / PC-9821Xa16/W16 / PC-9821Xa20/W30 NEW
●写真のCRTは別売
¥147,000
¥173,000
¥229,000

PC-9821Cu13/E / PC-9821Cu16/H / PC-9821Cu13T/B NEW
model
A,B ¥209,000
A,B ¥239,000
¥239,000

PC-9821Ct20/A
model
A,B ¥305,000

PC-9821La13/S14
NOW PRINTING
NEW
¥265,000

PC-9821CEREB NEW
C200/C ¥269,000
C200/CS1 ¥337,000
C200/V ¥337,000
C200/VS2 ¥469,000

PC-9821Nr150/X14F / PC-9821Nr166/X30F NEW
¥389,000
¥489,000

PC-9821Ls12/D10 / PC-9821Ls150/S14 NEW
model
C,D ¥259,000
C,D ¥377,000

PC-9821Nr15/S10 / PC-9821Nr15/S14F / PC-9821Na15/X14
TEL特価
¥309,000
¥339,000

PC-9821Nr12/D10 / PC-9821Nr13/D10
model
¥199,000
A,B ¥239,000

PC-9821Cu13/E
中古品
model
A ¥165,000

FUJITSU-FMV DESK POWER
各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-810C
¥19,500
¥27,800

EPSON PM-700C / MJ-930C
¥44,800
¥57,500

CANON BJC-240J / BJC-420J
¥23,800
¥34,800

CANON BJC-35VⅡ / BJC-620JW
¥34,500
¥44,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF9 / CPD-17SF9
¥47,800
¥67,800

スキャナー

EPSON GT-5000WIN / GT-8500WIN
¥38,500
¥49,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥269,000
NEC	PC-9821Ra18/N20	¥243,000
SHARP	Mebius	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥92,800
EPSON	MJ-6000C	¥106,500
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700S	¥77,800
EPSON	LP-8300	¥118,000
CANON	BJC-210J	¥19,500
CANON	BJC-410J	¥27,500
CANON	BJC-455J	¥52,800
CANON	BJC-5500C	¥70,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17V	¥68,000
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥38,500
メルコ	DSC-N2000NS	¥48,600
I/Oデータ	HDVS-2G/98ⅢP	¥42,800
I/Oデータ	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500
メルコ	DNN-T1000	¥38,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314EX	¥26,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WIN	¥33,500
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1200WIN	¥47,800
EPSON	GTPCSPIF	¥7,500
EPSON	GTATSPIF2	¥7,500
EPSON	GTSCIFS	¥11,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥73,500
メルコ	MOS-D640P	¥86,500
メルコ	MOS-S230	¥37,500
メルコ	MOS-D230P	¥48,600
メルコ	MON-D230C	¥52,400
メルコ	CDS-S10	¥25,500
メルコ	CDS-D10C	¥32,800
メルコ	CDI-8FB	¥19,000
メルコ	CDS-R2W4R	¥68,800
キャラベル	PD-850/P	¥61,800
キャラベル	PD-850/PCM	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MG	¥20,300
メルコ	EMF-32MG	¥22,400
メルコ	EMW-P16M	¥10,500
メルコ	EMW-P32M	¥19,500
メルコ	EMW-P64MG	¥38,300
メルコ	EMW-16MG	¥11,200
メルコ	EMW-32MG	¥21,800
メルコ	EMW-64MG	¥43,500
メルコ	EMH-16MG	¥10,100
メルコ	EMH-32MG	¥19,500
メルコ	EMH-64MG	¥39,000
メルコ	EMH-E16MG	¥11,200
メルコ	EMH-E32MG	¥21,800
メルコ	EMH-E64MG	¥43,500
メルコ	ENL-16MG	¥11,400
メルコ	ENL-32MG	¥22,400
メルコ	ENB-16MG	¥12,200
メルコ	ENB-32MG	¥22,400
メルコ	ENB-64MG	¥43,500
メルコ	EN8-16MG	¥11,400
メルコ	EN8-32MG	¥22,400
メルコ	EN8-64MG	¥44,900

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9801-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。

●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座		10160-10297171	

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます															
回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.8	5	5.3	8.3	10	10.5	11.1	14.5	15.4	19.2	20.2	24	26

●全国通販● IMPACT! インパクト!

パソコン・周辺機器

年中無休 AM10:00〜PM7:00

〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

TEL(03)5294-3741 FAX(03)5294-3744

FAXでのお見積りも お気軽にご利用下さい

お買得! インパク特価! 売切御免

IBM 2625-3J9 (TinkPad365X)

- ●Pentium(120MHz)
- ●メモリ 8MB+16MB(サービス)
- ●HDD 810MB
- ●3.5'FDD内蔵
- ●10.4TFT液晶
- ●Windows95'インストールモデル

在庫限り ¥198,000

IBM 2176-H5F (Aptiva H5F)

- ●Pentium(150MHz)
- ●メモリ 32MB
- ●HDD 2.5GB
- ●8倍速CD-ROM内蔵
- ●17'CRT
- ●28,800bpsFAXモデム内蔵
- ●Windows95'/MS-WORKSインストール/LOTUSスーパーオフィス・バンドル

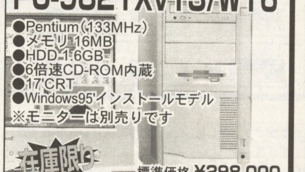
在庫限り ¥218,000

NEC PC-9821V12/S7RA

- ●Pentium(120MHz)
- ●メモリ 16MB
- ●HDD 850MB
- ●4倍速CD-ROM内蔵
- ●17'CRT
- ●Windows95'/一太郎V6.3/LOTUS インストールモデル

在庫限り 標準価格 ¥338,000 ¥135,000

NEC PC-9821Xv13/W16



- ●Pentium(133MHz)
- ●メモリ 16MB
- ●HDD 1.6GB
- ●6倍速CD-ROM内蔵
- ●17'CRT
- ●Windows95'インストールモデル
- ※モニターは別売りです

在庫限り 標準価格 ¥298,000 ¥165,000

パソコン本体

NEC	★PC-9821V200/M7(C・D)	¥590,000→	¥415,000
	★PC-9821V200/M7(E・F)	¥620,000→	¥435,000
	★PC-9821V200/S7(C・D)	¥428,000→	¥299,800
	★PC-9821V200/SZ(C・D)CRT無し	¥358,000→	¥253,000
	★PC-9821V166/S7(C・D)	¥383,000→	¥269,800
	★PC-9821V166/S5(C・D)	¥333,000→	¥235,000
	★PC-9821Xa20/W30	¥348,000→	¥245,000
	PC-9821Xv20/W30	¥418,000→	¥292,000
	PC-9821Xv13/W16	¥298,000→	¥208,000
	PC-9821Xa16/W30	¥348,000→	¥233,000
	PC-9821Xa16/W16	¥278,000→	¥194,800
	PC-9821Xa13/W12	¥238,000→	¥166,800
	★PC-9821Xc16/M7(A2・B2)	¥363,000→	¥255,000
	★PC-9821Xc13/S5(A2・B2)	¥283,000→	¥198,000
	PC-9821V20/M7(C3・D3)	¥498,000→	¥343,000
	PC-9821V20/M7(E3・F3)	¥530,000→	¥370,000
	PC-9821V16/M7(C3・D3)	¥403,000→	¥261,000
	PC-9821V13/S5(C3・D3)	**¥298,000**→	¥180,000
	PC-9821Ct20/A(A・B)	¥498,000→	¥325,000
	PC-9821Cu16/H(A・B)	¥393,000→	¥273,000
	PC-9821Cu13/E(A・B)	¥333,000→	¥208,000
	★PC-9821Cu13T/B	¥348,000→	¥245,000
	★PC-9821Nr166/X30N	¥770,000→	¥543,000
	★PC-9821Nr166/X30F	¥760,000→	¥535,000
	★PC-9821Nr150/X14F	¥600,000→	¥425,000
	PC-9821Nr15/S14F	¥498,000→	¥310,000
	PC-9821Nr15/S10	¥458,000→	¥283,000
	PC-9821Nr13/D10(A・B)	¥388,000→	¥248,000
	PC-9821Nr12/D10	¥318,000→	¥203,000
	PC-9821Na12/S10F	**¥538,000**→	¥277,000
	★PC-9821Ls150/S14	¥580,000→	¥408,000
	★PC-9821Ls12/D10(C・D)	¥398,000→	¥280,000
EPSON	★VN516GX	¥798,000→	¥575,000
	★VN515GX	¥658,000→	¥475,000
	★VN513GA	¥528,000→	¥380,000
IBM	2606-MF9	オープンプライス→	¥275,000
	Aptiva J3(A・X)	オープンプライス→	¥168,000
	Aptiva J3(C・Y)	オープンプライス→	¥188,000
	Aptiva J3(E・Z)	オープンプライス→	¥195,000
	Aptiva J3(K・V)	オープンプライス→	¥185,800
	Aptiva J3(L・W)	オープンプライス→	¥223,000
	Aptiva H5E	オープンプライス→	¥223,000
	Aptiva H6D	オープンプライス→	¥223,000
	Aptiva H7E	オープンプライス→	¥390,000
	Aptiva H5F	オープンプライス→	¥241,800
	Aptiva H7G	オープンプライス→	¥335,800
	Aptiva B60	オープンプライス→	¥298,000
	Aptiva B65	オープンプライス→	¥326,000
	Aptiva B75	オープンプライス→	¥363,800
	★Aptiva B80	オープンプライス→	¥338,000
	★Aptiva B85	オープンプライス→	¥374,800
	★Aptiva B95	オープンプライス→	¥402,000
	★Aptiva T81	オープンプライス→	¥288,800
	★Aptiva T84(CRT無し)	オープンプライス→	¥270,800
	★Aptiva T85	オープンプライス→	¥325,000
	★Aptiva T94(CRT無し)	オープンプライス→	¥306,800
	★Aptiva T84	オープンプライス→	¥361,000
TOSHIBA	**BREZZA 5133MB**	**¥298,000**→	¥158,000
	BREZZA 5166MB	¥398,000→	¥242,800
	BREZZA 5200MB	¥468,000→	¥298,000
	★BREZZA 5200VMB	¥568,000→	¥426,800
	★PA1237C9	¥228,000→	¥165,800
	★PA1237CA	¥248,000→	¥182,000
	PA1234S9	¥248,000→	¥181,000
	PA1230CA	¥458,000→	¥299,800
	PA1230C9	¥418,000→	¥281,800
	PA1230SA	¥358,000→	¥239,800
	PA1126C9	¥648,000→	¥471,500
	PA1232C9	¥558,000→	¥353,000
COMPAQ	PRESARIO3020	オープンプライス→	¥308,000
	PRESARIO4130(15")	オープンプライス→	¥177,000
	PRESARIO4130(17")	オープンプライス→	¥255,000
	★PRESARIO8770	オープンプライス→	¥363,800
	★PRESARIO4182(17")	オープンプライス→	¥272,500
	★PRESARIO4182(15")	オープンプライス→	¥245,000
	★PRESARIO3060	オープンプライス→	¥318,000
	★PRESARIO1084	オープンプライス→	¥418,500
	★PRESARIO1072	オープンプライス→	¥345,000
SHARP	PC-W100(Mebius)	¥480,000→	¥312,000
	PC-W100D(Mebius)	¥370,000→	¥246,000
	MN5100D(Mebius)	¥370,000→	¥271,800
	MN6350D(Mebius)	¥460,000→	¥338,000
	★MN7650(Mebius)	¥620,000→	¥465,000
松下	★AL-N1T515J5	¥398,000→	¥289,800
FUJITSU	★FMVTP220(1/2/3)	¥548,000→	¥400,000
	★FMVT220(1/2/3)	¥498,000→	¥363,500
	★FMVT216(1/2/3)	¥368,000→	¥268,800
	★FMVS220(1/2/3)	¥413,000→	¥301,500
	★FMVS2205(1/2/3)	¥368,000→	¥268,800
	★FMVS2167(1/2/3)	¥368,000→	¥268,800
	★FMVS2165(1/2/3)	¥328,000→	¥239,500
	★FMVS216A(1/2/3)	¥298,000→	¥217,500
	★FMVS215P(1/2/3)	¥313,000→	¥228,500
	★FMVS215(1/2/3)	¥258,000→	¥188,800

ディスプレイ

NEC	PC-KM175	¥118,000→	¥82,000
	★PC-KM174R	¥148,000→	¥111,000
	PC-TM171	¥128,000→	¥95,000
飯山	MF-8615G	¥49,800→	¥37,500
	MF-8617E	¥69,800→	¥59,800
	MF-8617ES	¥79,800→	¥64,500
	MT-8617ES	¥84,800→	¥74,800
	MT-8617E	¥74,800→	¥66,500
	MT-8521E	¥178,000→	¥144,500
三菱	RD-15M	¥59,800→	¥35,800
	在庫限りRD-17F	**¥99,800**→	¥48,800
	★RD-17GXII クリアー	¥128,000→	¥80,000
	RD-17M	¥89,800→	¥59,500
	RD-17V	¥79,800→	¥67,800
	RD-21GX	¥248,000→	¥171,800
ロジテック	LCM-17EX	¥79,800→	¥57,500
	LCM-15FX	¥49,800→	¥35,500
ソニー	CPD-15SF9	¥64,800→	¥47,800
	CPD-17SF9	¥99,800→	¥68,800
	CPD-20SF3	¥248,000→	¥168,000
ナナオ	FlexScan E55D	¥140,000→	¥95,000
	FlexScan E35F	¥85,000→	¥54,800
	FlexScan E53F	¥120,000→	¥77,800

プリンタ

キャノン	**BJC-210J**	**¥29,800**→	¥16,500
	BJC-410J	¥59,800→	¥27,800
	BJC-455J	¥79,800→	¥53,500
	BJC-240J	¥39,800→	¥22,500
	BJC-420J	**¥59,800**→	¥29,500
	BJC-35VII	¥54,800→	¥37,500
	BJC-620JW	¥69,800→	¥47,000
	★BJC-5500J	¥99,800→	¥75,500
	★LBP-430	¥128,000→	¥93,500
	LBP-210	¥59,800→	¥39,800
	LBP-310	¥79,800→	¥56,800
EPSON	LP-700W	¥69,800→	¥44,500
	★LP-9200S	¥258,000→	¥185,000
	★LP-8300	¥168,000→	¥122,000
	★LP-1700S	¥108,000→	¥78,500
	★MJ-8000C	¥248,000→	¥180,500
	★MJ-6000C	¥248,000→	¥107,000
	MJ-5100C	¥148,000→	¥92,800
	MJ-3000C	¥99,800→	¥65,000
	MJ-1100	¥79,800→	¥49,800
	★MJ-930C	¥79,800→	¥58,500
	MJ-510C	**¥29,800**→	¥19,500
	MJ-810C	¥42,800→	¥26,500
	VP-1100	¥69,800→	¥43,500
	★PM-700C	¥59,800→	¥45,800
HP	LeserJet5L	¥69,800→	¥41,800
	DeskJet850C	¥84,800→	¥49,800
NEC	**PICTY80L**	**¥27,800**→	¥17,800
	PICTY300	¥59,800→	¥35,500
	PICTY400	¥89,800→	¥49,500
ALPS	MD-2300S/J	¥98,000→	¥74,800
FUJITSU	★XJS-400	¥59,800→	¥44,000

※ 新製品には、型番の前に★印がついてます。

FDドライブ

ロジテック	LFD-331X	¥19,800→	¥13,500
	SFD-331MX	¥17,000→	¥12,000
オウルテック	FD-501	¥21,800→	¥16,000
R&D	FLB-3X(ドライブベイ)	¥14,000→	¥10,500
	FDD-3SZ	¥22,000→	¥12,000
	FDD-3WZ	¥33,000→	¥19,000
	FDD-5SZ	¥30,000→	¥16,500

無停電電源

オムロン	★BX500II	¥34,800→	¥27,000
	BX500	¥34,800→	¥27,000
	BX350	¥24,800→	¥19,500

デジタルカメラ

EPSON	**CP-200**	**¥69,800**→	¥38,800
カシオ	QV-10A	¥49,800→	¥37,500
	QV-100	¥63,000→	¥47,800
コダック	DC20	¥39,800→	¥13,800
	DC25	¥59,800→	¥37,800
チノン	**ES-1000**	**¥39,800**→	¥18,800
	ES-3000	**¥124,800**→	¥44,500
リコー	DC-2L	¥85,800→	¥63,500
富士フイルム	DS-8	¥74,800→	¥53,000
キャノン	PowerShot600	¥128,000→	¥84,800
	★PowerShot30T	¥46,800→	¥36,500
ソニー	DSC-F1	¥88,000→	¥66,800
オリンパス	C-800L	¥128,000→	¥95,000
	C-400L	¥74,800→	¥55,800

ハードディスク

ロジテック	SHD-2000U	¥54,000→	¥40,500
	SHD-2000NB	¥61,000→	¥46,000
	SHD-2000NP	¥71,000→	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥64,800→	¥49,500
	DSC-D2000PS	¥64,800→	¥49,500
I・Oデータ	HDVS-2G	¥49,800→	¥38,800
	HDVS-2G/98IIIP	¥56,800→	¥44,000
	HDVS-2G/SPCI	¥64,800→	¥50,500

スキャナ

EPSON	**GT-5000WINP**+双方向パラレルインターフェースセット	**¥69,800**→	¥40,500
	GT-5000WINS	¥59,800→	¥33,800
	GT-8500WIN	**¥99,800**→	¥48,000
	GT-9500WIN	¥148,000→	¥99,800
	GT-2000WIN(P/S)	¥49,800→	¥28,800
	FS-1200WIN(P/S)	¥69,800→	¥38,800
HP	★ScanJet5P(NEC)	¥34,800→	¥26,000
	★ScanJet5P(DOS/V)	¥39,800→	¥30,000
キャノン	CanoScan300	¥49,800→	¥35,800
	CanoScan600	¥114,800→	¥82,800
SHARP	JX-250W2	¥69,800→	¥51,000

掲載の価格は2月18日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

CD-ROMドライブ

メルコ	CDS-S10	¥32,800→	¥26,000
	CDS-D10C	¥42,800→	¥34,000
I・Oデータ	CDPS-PX10	¥39,800→	¥31,800
	★CDV-PX12	¥32,800→	¥26,000
	CDP-TX10/PCIDE	¥41,800→	¥31,000
	CDP-TX6/PCIDE	¥32,800→	¥26,500
松下	★KXL-803AN	¥49,800→	¥37,500
	★KXL-800AN	¥45,800→	¥34,500
パイオニア	PCP-PR1W	¥49,800→	¥39,800
ソニー	PRD650+PRDKITWN1	¥48,000→	¥28,500

MOドライブ

ロジテック	LMO-P420PS	¥69,800→	¥48,500
	LMO-480S	¥64,800→	¥45,000
	LMO-420S	¥59,800→	¥41,500
	LMO-420NB	¥69,800→	¥48,500
	LMO-400S	¥54,800→	¥36,000
	★LMO-640SII	¥94,800→	¥71,500
I・Oデータ	★MOP-230/PCIDE	¥64,800→	¥49,800
メルコ	★MON-D230C	¥69,800→	¥54,000
メディアインテリジェント	MMO-640(W/B)	¥118,000→	¥66,800

店頭販売も行っております
☎等で在庫をご確認の上お気軽にご来店下さい

最新の特価情報は FAXサービスで
03-3440-0222
BOX番号 1484

モデム

オムロン	ME3314B	¥28,800→	¥18,000
	ME3314C	¥38,800→	¥28,800
サン電子	MS336EF-WM	¥21,800→	¥15,500
	MS336AF-W	¥26,800→	¥18,800
NEC	COMSTARZ MULTI 336	¥26,000→	¥19,800
ロジテック	LFM-336US	¥19,800→	¥13,500
	LFM-336BL	¥23,800→	¥15,500
	LPM-FM336	¥29,800→	¥21,500
I・Oデータ	DFM-336	¥29,800→	¥23,500
	DFML-336	¥19,800→	¥16,000
	PCFM-336	¥36,000→	¥28,000
	PCML-336	¥29,800→	¥23,800
TDK	DF3314EX	¥39,800→	¥29,800
	DF3314BZ	¥32,800→	¥23,500
ソニー	SMD-340IW	¥23,800→	¥18,500
	SMD-341EPW	¥49,800→	¥38,500
	SMD-344EPW	¥59,800→	¥46,500
松下	★TOBXF336LX	¥18,800→	¥14,500

プロッタ

ローランド	DXY-1150(A3)	¥128,000→	¥95,000
	GRX-3500(A1)	¥395,000→	¥293,800
	PNC-910(カッティング)	¥198,000→	¥147,500
	PNC-1210(カッティング)	オープンプライス→	¥465,000
	★STX-7(カッティング)	¥49,800→	¥41,500
	★MDX-3(3次元プロッタ)	¥120,000→	¥93,800
グラフテック	FP-9100(A1)	¥840,000→	¥558,000
	FP-9200(A2)	¥640,000→	¥425,000
	GX-3100(A1)	¥945,000→	¥628,000
	MP-5300(A3)	¥198,000→	¥141,800
HP	★デザインジェット330(A1)	¥278,000→	¥195,000
	★デザインジェット330(A0)	¥428,000→	¥299,800
	★デザインジェット350C(A1)	¥378,000→	¥265,000
	★デザインジェット350C(A0)	¥528,000→	¥369,800
	★デザインジェット700(A1)	¥598,000→	¥418,800
	★デザインジェット700(A0)	¥798,000→	¥558,800
	★デザインジェット750CPius(A1)	¥798,000→	¥558,800
	★デザインジェット750CPius(A0)	¥998,000→	¥698,800

●全品新品、安心のメーカー保証付!!●

MIDI

ローランド	★ミュージ郎 SC-88PRO	¥99,800→	¥77,800
	★ミュージ郎 SC-88VL	¥79,800→	¥62,500
	★ミュージ郎 SC-88ST/SP	¥67,000→	¥52,000
	★ミュージ郎 SC-88ST	¥59,800→	¥46,500
	ミュージくん	¥38,000→	¥29,500
	ミュージ郎 SK-50	¥75,000→	¥58,500
	★ミュージ郎 XP-10II	¥79,800→	¥62,000
	ギタ次郎II GC	¥69,800→	¥54,000
	ギタ次郎II GK	¥59,800→	¥46,500
	ビデオくん	¥99,800→	¥77,500
	★S-MPU-IIN	¥19,800→	¥15,800
	★S-MPU-IIAT	¥22,800→	¥17,800
	PC-180	¥29,800→	¥23,000
	PC-160	¥24,800→	¥19,500
	★SC-88Pro	¥89,800→	¥69,800
	SC-88VL	¥69,000→	¥53,500
ヤマハ	★CBX-90(W/M)	¥79,800→	¥62,000
	★CBX-90B(W/M)	¥59,800→	¥46,500
	★CBX-10(W/M)2	¥39,800→	¥30,800
	★CBX-PCC10W	¥39,800→	¥30,800
	★CBX-CS1(W/M)2	¥79,800→	¥62,000
	★CBX-K1(W/M)2	¥59,800→	¥46,500
	★MU90	¥69,000→	¥53,800
DIATONE	**在庫限り DS-31P(スピーカー)**	**¥10,000**→	¥3,800

▶お支払い方法

◆銀行振込 ご入金確認後、即商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先 東京シティ信用金庫秋葉原支店 普通540003 インパクト

◆現金書留 書留到着確認後、即商品発送または発注の手配となります。

◆分割払い クレジット用紙をお送りいたしますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第商品発送の手配となります。

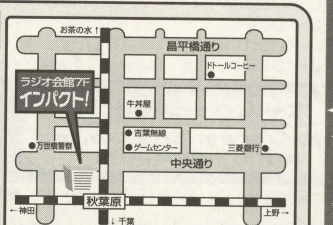
低金利クレジット▶

回数	1	6	12	18	24	36	48
手数料(%)	1.8	3.0	4.6	7.2	9.5	14	18

＊上記以外にも、お支払い回数あります。

◆代金着払 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります)また、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●掲載の価格には、消費税・送料は含まれておりません。 ●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方法等を確認の上、送金するようお願いいたします。 ●お客様の都合による返品、キャンセルはご容赦下さい。



各社新製品続々発売!販売価格はお問い合わせ下さい。

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

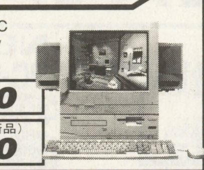
ただ今開店記念セール中!

蒲田駅前に中古パソコン専門店 PC NET 誕生!

オープン記念につき大特価大放出!!!

PC-9821CX2/S15T(JP)

(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15"マルチシンク/FM音源/Win3.1)



中古大特価 ¥118,000

一太郎V6.3+ポンキッキインストール(新品)
新品大特価 ¥128,000

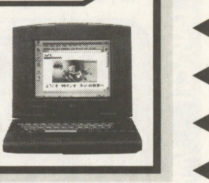
PC-9801FA2+PC-KD1521 ディスプレイセット

本体(486SX/16MHz/1.6MB/5インチFD×2/FM音源+SSG音源/スピーカー内蔵/オーディオ出力端子/マウス・プリンタ・シリアル・SCSI各I/F/拡張スロット×4,メモリ専用スロット×1)
ディスプレイ(15"カラー:640×400/0.31mm)
標準価格合計¥547,800→

セット大特価 ¥33,000

PC-9821LA7/D5A

使いやすい多彩な高機能モデル
98ノート本体(Pen./75MHz/8MB/540MBHD/8.4"STNカラー液晶/一太郎+1-2-3)
標準価格¥298,000→



セット大特価 ¥138,000

デスクトップ(5インチ)

	標準価格	販売価格
PC-9801DX2(286/12MHz/640KB)	¥318,000	¥9,800
PC-9801RA21(386/20MHz/1.6MB)	¥498,000	¥11,000
PC-9801RA51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥668,000	¥16,000
PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥448,000	¥13,000
PC-9801FX2(386SX/16MHz/640KB/FM音源)	¥278,000	¥18,000
PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源)	¥398,000	¥23,000
PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥458,000	¥25,000
PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/FM音源)	¥648,000	¥35,000
PC-98RL/2(386/20MHz/1.6MB/ハイレゾ)	¥735,000	¥18,000
PC-98RL/5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾ)		¥23,000
PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)	¥995,000	¥12,000
PC-H98/70-100(386/33MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,680,000	¥20,000
PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥548,000	¥15,000
PC-H98/90-002(486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ)	¥895,000	¥20,000
PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,145,000	¥30,000
PC-386VR-STD(エプソン)(386/16MHz/1.6MB)(マニュアル欠品)		¥8,000

デスクトップ(3.5インチ)

	標準価格	販売価格
PC-286UX-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB)		¥11,000
PC-9801UX21(286/10MHz/640KB)	¥348,000	¥12,000
PC-9801UF(V30HL/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥218,000	¥15,000
PC-9801EX2(286/12MHz/640KB)	¥348,000	¥13,000
PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥638,000	¥21,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB/FM音源)	¥448,000	¥21,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥598,000	¥26,000
PC-9801FX/U5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源)	¥398,000	¥28,000
PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM音源)	¥458,000	¥32,000
PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源)	¥578,000	¥38,000
PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80MBHD)	¥288,000	¥39,800
PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥328,000	¥38,000
PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ)	¥1,285,000	¥31,000
PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥798,000	¥23,000
PC-H98S/U8-040(486SX/20MHz/1.6MB/40MBHD/ノーマル)	¥1,150,000	¥28,000
PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100MBHD/ノーマル)	¥1,268,000	¥33,000
PC-9821Ae/U2(486SX/25MHz/1.6MB/FM音源)	¥372,000	¥48,000
PC-9821Ae/U7(486SX/25MHz/3.6MB/120MBHD/FM音源)	¥438,000	¥56,000
PC-9821As/U2(486DX/33MHz/3.6MB)	¥448,000	¥51,000
PC-9821As/U7(486DX/33MHz/3.6MB/120MBHD/FM音源)	¥498,000	¥59,000
PC-9821As2/U7W(486DX/33MHz/5.6MB/170MBHD/FM音源)	¥418,000	¥66,000
PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM音源)	¥550,000	¥58,000
PC-9821XE/U7W(486SX/33MHz/5.6MB/210MBHD)	¥238,000	¥55,000
PC-9821Xa/C9W(Pen./90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍)/FM音源)	¥730,000	¥113,000
PC-9821XA7/C4(Pen./75MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥268,000	¥105,000
PC-9821XA7/C8(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥298,000	¥115,000
PC-9821XA10/C4(Pen./100MHz/16MB/420MBHD/CD(4倍)/FM音源)	¥448,000	¥128,000
PC-9821XA10/K8(8MB増設)(Pen./100MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/FM音源)		¥133,000
PC-9821XA10/K12(Pen./100MHz/8MB/1.2GBHD/PCMCIA/CD(4倍)/Win95)		¥135,000
PC-9821V7/S5KA(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/一太郎+1-2-3/15"マルチシンク/FM音源)		¥128,000
PC-9821CX2/S15T(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/FM音源/15"マルチシンク)	¥498,000	¥118,000
PC-9821CX2/S15TJP(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15"マルチシンク/FM音源/一太郎v6.3+ポンキッキ+Win3.1) 新品		¥128,000
POWER MAC8100/80AV(アップル)(16MB/1GBHD/CD-ROM)	¥833,000	¥173,000
POWER MAC7500/100M(アップル)(16MB/1GBHD/CD-ROM)	¥442,000	¥178,000

ディスプレイ

	標準価格	販売価格
N5913L(14"カラー98用:640×400/0.31mmデジアナ共用)		¥5,000
PC-KD854N(14"カラー:640×400/0.39mm)	¥84,800	¥5,500
PC-KD853N(14"カラー:640×400/0.31mm)	¥118,000	¥6,500
PC-KD882(15"カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800	¥6,500
PC-KD881(15"カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000	¥7,500
PC-KD1521(15"カラー:640×400/0.31mm)	¥89,800	¥10,000
PC-KD1511(15"カラー:640×400/0.28mm)	¥118,000	¥11,000
PC-KD1522(15"マルチモード:640×400、640×480/0.31mm)	¥99,800	¥15,000
PC-TV354(15"カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm)	¥110,000	¥10,000
PC-TV452(15"カラーTVチューナー付640×400/0.39mm)		¥13,800
PC-TV455(15"カラーTVチューナー付:640×400/0.31mm/15〜17KHz/22〜25KHz/29〜34KHz)		¥15,800
PC-TM151(15"マルチシンク/1280×1024/0.28mm/TVチューナー付)	¥79,800	¥29,800
PC-D151(15"マルチシンク/1120×768)		¥24,800
PC-KM151(15"マルチシンク/1120×768)		¥24,800
PC-KM171(17"マルチシンク/1280×1024)	¥258,000	¥46,000
PC-KM172(17"マルチシンク/1280×1024)		¥48,000
MF5117J(アイデクソン)(17"マルチシンク/1280×1024)		¥44,800
SF-7315(アイデクソン)(15"カラー:640×400/0.31mm)		¥7,000
RD17F(r)(三菱)(17"マルイシンク/1280×1024)		¥47,800
UE-ID02(シャープ)(14"カラー98用:640×400/0.39mm)		¥5,000
CR-4000(エプソン)(14"カラー98用:640×400/0.31mm)		¥5,000
XC-1498CII(三菱)(14"カラー:640×400/0.31mm)		¥6,000
A6009(アクシル社製)(20"マルチシンク/98・DOS/V対応/1280×1024/0.3mm)		¥80,000

ノート・ラップトップ

	標準価格	販売価格
PC-9801NV(V30HL/16MHz/1.6MB/モノクロ)	¥248,000	¥19,000
PC-9801NS/20(386SX/12MHz/640KB/20MBHD/モノクロ)	¥448,000	¥38,000
PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/640KB/20MBHD/モノクロ)	¥378,000	¥43,000
PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40MBHD/モノクロ)	¥418,000	¥48,000
PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥288,000	¥47,000
PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40MBHD/モノクロ)	¥398,000	¥52,000
PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80MBHD/モノクロ)		¥57,000
PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)	¥288,000	¥58,000
PC-9801NS/A(486SX/33MHz/640KB/モノクロ)	¥248,000	¥63,000
PC-9801NS/A120(486SX/33MHz/3.6MB/120MBHD/モノクロ)	¥328,000	¥73,000
PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥598,000	¥65,000
PC-9801NC40(386SX/20MHz/40MBHD/TFTカラー)	¥738,000	¥70,000
PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFTカラー)	¥438,000	¥89,000
PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120MBHD/TFTカラー)	¥548,000	¥98,000
PC-9821Nd(486SX/33MHz/640KB/STNカラー)	¥348,000	¥89,800
PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー)	¥730,000	¥139,800
PC-9821Nd2/5(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー)		¥139,000
PC-9821Ne2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー)	¥578,000	¥135,000
PC-9801LS2(ラップトップ:386/16MHz/640KB/3.5FD×2/モノクロ)	¥628,000	¥10,000
PC-9801T/W5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/3.5FD×2/40MBHD/モノクロ)	¥658,000	¥24,800
PC-9801T/W7(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/3.5FD×2/100MBHD/モノクロ)	¥750,000	¥29,800
PC-9801T/S5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/STNカラー)		¥36,000
PC-9801T/F51(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー)	¥850,000	¥39,000
POWER BOOK 5300C(アップル)(16MB/750MBHD/カラー液晶)	¥564,000	¥173,000
POWER BOOK 550C(アップル)(12MB/750MBHD/カラー液晶)	¥677,000	¥178,000
OASYS30LX501(富士通)(携帯ワープロセット:10.6"モノクロ液晶、プリンタ内蔵)		¥29,800
JW105CP(東芝)(携帯ワープロセット:12"モノクロ液晶、プリンタ内蔵)		¥29,800

プリンタ (レーザープリンタはトナー別途販売)

	標準価格	販売価格
PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥95,000	¥18,000
PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥158,000	¥15,800
PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥275,000	¥19,800
PC-PR150N(A4対応日本語熱転写プリンタ)	¥74,800	¥6,000
PC-PR2000/4(日本語レーザー:B4対応)	¥418,000	¥38,000
Laser Wind1040W(ゼロックス)(98, DOS/V, Windows対応:A4対応)		¥28,000
MJ-800C(エプソン)(マッハジェットカラープリンタ:A4対応)(付属品全欠)		¥19,800
LBP-A404(日本語レーザー:A4対応)		¥22,000
LBP-B406S(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000	¥18,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)		¥48,000
UP-5000(ソニー)(カラービデオプリンタ720×468画素)		¥49,800

ハードディスク

	販売価格
PC-9801FA-35(FX, FS, FA用内蔵40MBHD)	¥5,000
PC-9801RA-35L(内蔵HDD:RX, RA, RL, DX, DA用40MB)	¥5,000
PC-9821A-E06(内蔵HDD:98MATE用240MB)	¥12,000
PC-9821A-E07(内蔵HDD:98MATE用540MB)	¥19,800
INTER120A(内蔵HDD:98MATE用120MB)	¥8,000
INTER170A(内蔵HDD:98MATE用170MB)	¥10,000
INTER240A(内蔵HDD:98MATE用240MBHD)	¥12,000
LHD-MA120P(ロジテック)(内蔵HDD:98MATE用120MB)	¥8,000
LHD-MA240PA(ロジテック)(内蔵HDD:98AP, As, Ae用240MB)	¥12,000
DNG-1024(メルコ)(内蔵HDD:98BX4専用1GMB)	¥24,000
PC-HD100R2(外付100MBHD:I/F付)	¥10,000
PC-HD300U(外付300MBHD:I/F付)	¥15,000
HC-130(I.C.M)(外付130MBHD:I/F付)	¥12,000
SA-80(外付80MB:I/F付)(取説欠品)(SASI, 98RA, DA用)	¥9,000

周辺機器

	標準価格	販売価格
PC-9801-57L(PC-98用モデムボード2400bps)		¥2,000
PC-9821A-E02(98ハイレゾボード)	¥70,000	¥9,000
PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000	¥12,000
XM-5522B(東芝)(DOS/V内蔵用6倍速CD-ROM) 新古品	¥39,800	¥6,800
CN-SC43(98NOTE、DOS/V対応、PCカード、SCSI2) 新古品	¥24,800	¥9,800
PC-9831-VW2(外付3.5"FDD×2)		¥15,000
PC-9831-MF2(外付5"FDD×2)		¥15,000
V34ES2-W(ヒューコム)(PC-98・DOS/V用モデム28,800bps)		¥9,800
PV-EF288WW(アイワ)(PC-98・DOS/V用モデム28,800bps)		¥11,000
GX22-1M(ユニテック)(プリンタバッファ1MB)		¥8,000
PC-9872R(カウント付バスマウス)		¥1,500
MDP-21(プリンタ切換器1:2)		¥3,000
PC-9801LS-01(PC-9801NS/E, LX, LS用テンキーボード)	¥14,500	¥1,500
PC-9801N-23(PC9801シリーズNOTE用)	¥12,500	¥2,500
PC-PR201X-04(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)		¥8,000
PF-2(キャノン)(LBP-B406E, B406EII用ペーパーフィーダ)		¥5,000
PC-PR201/65-11(カラーキット/カラーリボン付PC-PR201/65用) 新古品	¥13,000	¥6,000

ラムボード

	標準価格	販売価格
PC-9801DS-02(PC-9801DS用2MB)		¥4,000
EDS-2000(PC-9801DS用2MB)		¥4,000
PIO-CS134-4M(PC-9801CS用4MB)		¥8,000
PIO-DA134-4M(PC-9801DA用4MB)		¥8,000
EDA-12ML(PC-9801DA専用12MB)		¥20,000
PIO-EX134SS-2(PIO-RS, DX, DA, DS, CS134用へ増設可能, 2MB)		¥4,000
PC-9801FX-11(PC-9801FX専用4MB)		¥8,000
EFA-4000(PC-9801FA用4MB)		¥8,000
EHS-6000(PC-H98model専用6MB)		¥12,000
XMC-2000(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
PC-9821A-B01(メイト、フェロー用4MB)		¥8,000
PIO-9234G-2MF(2MB)(PC-9801E/F/M/U/VM/UV/VXのI/Oバンク方式EMSは不可)		¥2,000
PIO-98NT-4MB(PC-9801N, NV, NS用4MB)		¥8,000
PIO-98NT2-8M(PC-9801N, NV, NS用8MB)		¥14,000
ENT-6000(PC-9801NS/T専用6MB)		¥12,000
RCS-8000(PC-9801N, NS用8MB)		¥14,000
NE34A-4M(NS/A, NE用4MB)		¥4,000
PC-9801NS/R-04(PC-9801NS/R, NL/R専用6MB)		¥12,000
ENE-8000(PC-9801Ne, NS/A専用8MB)		¥8,000
ENA-8000(PC-9801NA, NA/C用8MB)		¥14,000
PC-9821N-B01(PC-9821NE2, ND, NP用4MB)		¥4,000
PC-9821N-B03(PC-9821NE2. ND, NP専用16MB)		¥16,000
PC-9821LD-B02(PC-9821NE3/LD/NA7用8MB)		¥8,000
LD34-32M(NE3, LD, NA7用32MB)		¥19,800
2432-Y(I.B.M.)(I.B.M.230CS用4MB)		¥4,000
EP-286BOOK-4M(286BOOK用4MB)		¥8,000
EP-386X-4M(386用4MB)		¥8,000
PIO-SIM61-2M(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
FT432-16N(ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB)	¥86,000	¥9,800

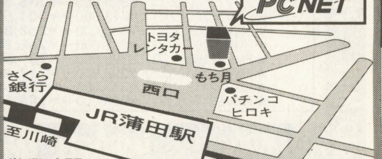
※クレジットによるお支払いも承っております。
(10万円以上お買い上げの場合)
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設!
http://www.prins.co.jp/price/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

駅からスグ! 大田区西蒲田7-29-3



営業時間
10:30〜19:00
水曜定休日 土・日・祝日も営業

●全商品保証付き ●代金引換システム ●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

PACIFIC RENTAL パシフィックレンタル 中古パソコン販売センター

ご注文・お問い合わせ TEL.03-3733-1441

土曜日も営業致しております。

FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル 営業時間/月〜金9:30〜19:00 土9:30〜18:00 定休日/日・祝日

3/1-4/8 春一番 激安セール

埼玉・坂戸市より 全国通販

AM10:30-PM7:30（水曜定休）CALL受付!

通販受付ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良新品交換・NECパソコンの買取、下取、中古販売

FAX 83-0863

今月のおすすめセット

安心サポート 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は2月5日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

3-B1 NEC 98バリュースターV13セット

限定100台

- PC-9821V13／S5C3
  P-133MHz メモリ32MB HD1.2GB CD(8倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
- カラープリンタ PR101／J200
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードーカバー

合計定価 ¥354,000

通販特価 **¥210,000**

3-B2 NEC 98バリュースターV200セット

新製品MMX

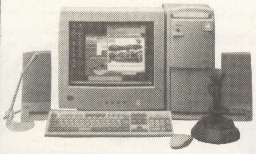
- PC-9821V200／SZC,D
  MMX-200MHz メモリ32MB HD3.0GB CD(13倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc サウンド機能充実
- 17"モニタ ソニーCPD-17SF9
- プリンタ PM-700C(ケーブル付)
- マウスパッド ●キーボードーカバー

合計定価 ¥524,400

通販特価 **¥380,000**

3-B3 IBM アプティバH5Eセット

限定20台



- Aptiva H5E
  P-150MHz メモリ16MB HD2.5GB CD(8倍速) モデム28.8K ワープロ表計算ソフトetc 17"CRTモデル
- カラープリンタ MJ-810C
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥270,000**

オリジナルパソコン作れます DOS／Vパソコン組立実習!

DOS／Vパーツ販売 CPU・マザーボード・ケース・HDD・FDD・CD-ROM メモリ・ビデオカード・キーボード・CPUクーラー・マウスetc

お買い得新品パソコン

NEC	PC-9821XA10/K8Z(SPセット)	¥168,000
	PC-9821V12/S7RD	¥175,000
	PC-9821V13/S5RA	¥159,800
	PC-9821V13/S5C2	¥169,800
	PC-9821V13/S5C3,D3	¥179,800
	PC-9821V16/S5C2	¥198,000
	PC-9821CT16/FA	¥248,000
	PC-9821V20/S7C3,D3	¥268,000
IBM	Aptiva 770	¥198,000
	Aptiva J35	¥218,000
富士通	DESK POWER-SE253	¥188,000
	DESK POWER-SE271,3	¥218,000
	DESK POWER-CE1	¥158,000

在庫限り早い者勝ち!

各社新製品については、お問い合わせ下さい。

モニタ

21"	飯山	MT-8521E	¥148,000
	三菱	RD-21G	¥158,000
17"	三菱	RD-17F	¥54,800
	三菱	RD-17GX2	¥69,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥69,800
	飯山	MT-8617E	¥65,800
15"	ソニー	CPD-15SF9	¥49,800
	NEC	PC-TM151(TV)	¥34,800

他機種については、お問い合わせ下さい。

プリンタ

キヤノン	BJC-420J	¥35,800
	BJC-610JW	¥44,800
エプソン	PM-700C	¥46,800
	MJ-910C	¥48,000
NEC	PC-PR101/J200	¥24,800
	PC-PR1000EW	¥39,800
アルプス	MD-2300J	¥72,800
	MD-4000J	¥59,800

他機種については、お問い合わせ下さい。

ハードディスク

メルコ	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ	DNB-340	内蔵340MB	¥24,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vシリーズ,ドライブベイ	DBI-N2000	内蔵2GB	¥42,800
	98NOTE NS/E,NS/R,NS/T,NX/C,NS/A,NA,Ne	DNN-245	内蔵245MB	¥22,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13	DNN-T1000	内蔵1GB	¥39,800
	PC-9801,PC9821シリーズ(I/Fボード付)	DSC-N2000N	外付2GB	¥54,800
	増設用 PC98 DOS/V MAC	DSC-S3200	外付3.2GB	¥64,800
IOデータ	PC-9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)	HDVS-2G/98	外付2GB	¥45,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン	HDVS-2G/ISA	外付2GB	¥49,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13	HDNS-1.6G	内蔵1.6GB	¥49,800
	Apple Macintosh	HDVS-2G/AP	外付2GB	¥43,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用	HDI-3.2G/98	内蔵3.2GB	¥52,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WGP-VX8	¥39,800
	WGN-V4	¥18,800
	TGP-VR4	¥14,600
IOデータ	GA-PG3D4/98PCI	¥19,900
	GA-PG3DVX8/PCI	¥41,500
カノープス	PW-3DV 4MC(AT)	¥32,500

メモリ

IOデータ	NE-SIMXB-16MX2	¥20,900
	NE-EDO-16MX2	¥20,900
	NE-EDO-32MX2	¥41,400
	ED0326-16MX2	¥19,800
	ED0326-32MX2	¥38,000
	DV-SIM326-16MX2	¥19,800
	EMW-P32MG	¥21,100
	EMW-P64MG	¥41,400
メルコ	EMH-32MG	¥21,100
	EMH-64MG	¥42,300
	VMH-32MG	¥19,800
	VMH-64MG	¥39,800

CD／MOドライブ

メルコ	MOS-S230	¥47,800
	MOS-S640	¥79,800
IOデータ	RM-M0640F	¥79,800
	RM-M0230F/AP	¥49,800
アイドル	CS-M230PA	¥45,800
メルコ	CDS-S10	¥27,800
ICM	CD-910S-X	¥24,800
ソニー	PRD-650(NOTE)	¥27,800
IOデータ	CDV-PX12	¥26,800
	CDV-AB8	¥16,900
	CDV-NX8/PCSC	¥32,500
	CDP-TX10/PCIDE	¥33,800
TEAC	CD-600S	¥19,800
クリエイティブ	CDUG61/DV (DOS/V 6倍速 ゲーム4本付)	¥18,800

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥32,800
	PC-IT55D1	¥43,800
オムロン	MA-2814	¥18,800
	ME-2814C(NOTE)	¥29,800
アイワ	PV-EF2880	¥19,800
マイクロコム	DeskPorte 366	¥19,800

デジタルカメラ

キヤノン	PowerShot 600	¥94,800
コダック	DC25	¥47,800
リコー	DC-2L	¥59,800
ソニー	DSC-F1	¥69,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
Qビジョン	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	Midi Star/GS	¥14,800

スキャナ

キヤノン	CanoScan300	¥37,800
EPSON	GT-5000WINP	¥42,800

ビジネスソフト

MS-OFFICE97 PRO	¥55,000
SUPER OFFICE 96	¥26,500
一太郎ver8キャンペーン	¥18,000
COREL DRAW3	¥9,800

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

ゲームソフト

25%OFFより（一部のゲームソフトを除く） 新作予約受付中!

小・中・高生 会員大募集

成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

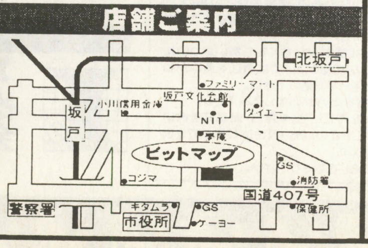
パソコンショップ ビットマップ

AVIC・アビック通販部

350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103

営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

店舗ご案内



申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ銀行 北坂戸支店
（普通）3573916
パソコンショップ ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2−3日お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円／個より(地域、大きさにより異なります)

魔窟流超高額買い取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー東京1号店

リサイクル専科
〜電脳魔窟本舗〜

アイ・ツー専科宣言
無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます。
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

ソフト1本無料サービス実施中！

期間中(3/1〜3/31)まで、パソコンソフト・AMソフトを合計1万円以上お買い上げのお客様に、ソフト1本サービス中！

……サービス商品一例

リューヌ伝説……(PC-98)	クロックワークナイト……(SS)	AⅣ EVOLUTION……(PS)
パープルキャット(PC-98)	忍空……(SS)	サイバーウォー……(PS)
三国武将争覇……(PC-98)	スラムダンク……(SS)	スターグラディエイター(PS)
3つの願い……(PC-98)	ファイティングバイパーズ(SS)	土器王紀……(PS)

大好評につき買い取り査定10%UP券、復活！
(H9.3.31まで)

買い取り金額　一例

パソコンソフト　買い取り金額
A列車で行こう5……¥5,000
ああっ女神さまっ……¥4,200
毛利元就　誓いの三矢……¥3,800
鬼畜王ランス……¥3,500
大戦略V DX……¥3,500
ファーランドサーガ……¥3,500
ゴルフ大会……¥3,500
天下統一〜乱世の覇者〜……¥3,300
ありすインサイバーランド……¥3,300
三国志V……¥3,000
虜(とりこ)……¥3,000
きゃんきゃんバニープルミエール2……¥3,000
大航海時代Ⅲ……¥3,000
シヴィライゼーションⅡ……¥3,000
フィニッシュホールド2 WIN……¥3,000
官能教習(PC98)……¥3,000
猟奇の檻　第2章(PC98)……¥2,800
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO(PC98)¥2,500
拘束〜淫乱授業〜メイド達の仕事 ¥2,500
MONOPOLY……¥2,000

プレイステーション　買い取り金額
プレイステーション本体……¥15,000
提督の決断2……¥4,500
ファイナルファンタジーⅦ……¥4,000
ウイングコマンダー……¥3,500
プリンセスメーカー 夢見る妖精……¥3,500
永世名人Ⅱ……¥3,000
チェスマスター……¥3,000
レイジレーサー……¥3,000
ゲゲゲの鬼太郎……¥3,000
ソウルエッジ……¥2,800

セガサターン　買い取り金額
サクラ大戦 A限定版……¥11,000
信長の野望 バリューセット……¥5,500
三国志V……¥3,500
きゃんきゃんバニー プルミエール2 ¥3,500
だいな♥あいらん……¥3,200
信長の野望 天翔記……¥2,500
戦略将棋 志向の定跡……¥2,500
スーパーリアル麻雀グラフティ¥2,500
エレベーターアクション2リターンズ ¥2,500
首都高バトル'97……¥2,500

デスクパワー絶好調！

『下取り交換』強化中(3/31まで)

春はもうすぐ、消費税率アップ前に、アイツーがあなたのパソコンの買い換えを応援します。

あなたのパソコン ＼ 新デスクパワー	SⅡ15 FMVS215	SⅡ165 FMVS2165	SⅡ167 FMVS2167	TⅡ20 FMVT220
FMV57D4S6	¥152,800	¥195,000	¥228,000	¥318,000
FMVSE51	¥117,800	¥160,000	¥193,000	¥283,000
FMVS1653	¥ 62,800	¥105,000	¥138,000	¥228,000
FMVSE272	¥ 92,800	¥135,000	¥168,000	¥258,000
APTIVA530	¥154,800	¥197,000	¥230,000	¥320,000
APTIVAJ3A	¥ 82,800	¥125,000	¥158,000	¥248,000
FMTwFESJ1	¥160,800	¥203,000	¥236,000	¥326,000
PC-9821V10S5KA	¥127,800	¥170,000	¥203,000	¥293,000
PC-9821Xa13/W12	¥102,800	¥145,000	¥178,000	¥268,000
PC-9821Xe10/S15	¥152,800	¥195,000	¥228,000	¥318,000

3月1日現在の下取り交換差額表です。(状態によって下取り金額は変わってきます。)

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

● 迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1 宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2〜3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2 荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1〜2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

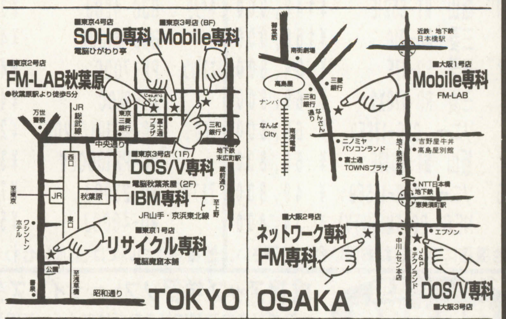
3 ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4 ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★
＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事！早さは命！)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

● ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
● パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
● 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
● 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
● ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

……キリトリセン……キリトリセン……
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買い取り金額10%UP
買い取りUP券
〜10%UP〜
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
(H9.3.31まで)



年中無休
Information & Interface
株式会社アイツー

パソコン大募集!!

★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5″/5″)

EX2(286.12MH)♪	¥1.2万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥1.2万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥1.6万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥2.2万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥2.2万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥2.8万
BX/U2(486.20MH)	¥2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥3.5万
BX4(486.66MH)	¥3.9万

ノート

NS/T(386.20MH)	¥3.2万
NS/R(486.16MH)	¥4.5万
NS/A(486.20MH)	¥5.2万
NA/C(486.カラー)	¥6.9万
NX/C(486.カラー)	¥7.2万

EPSON

386P(16MH.1.6M)♪	¥1.2万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥1.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥3.6万

ノート

386NAR2(3.5″×2)	¥3.2万
486NAS2(3.5×2)	¥4.5万
486NASX2(カラー)	¥6.9万
486NAVX1JW	¥8.2万

9821マルチ (WIN対)♬

Ce/S2(486.CRT付)	¥5.8万
Ce2(486.CRT付)	¥6.0万
CS2(486.CRT付)	¥6.5万
Cb/2D(486.一体型)	¥6.0万
Cb2/B(486.一体型)	¥7.2万
Cb2/T(486.一体型)	¥8.2万
Cb3T(Pentium75)	¥10.0万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥5.5万

9821ノート

9821Ne2/3(TFTカラー)	¥9.8万
9821Ne3/3(TFTカラー)	¥10.5万
9821Lt/3(TFTカラー)	¥8.9万

PC486M (WIN対)

486MU2GW(33MH.CD)	¥4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥7.9万

FMTWII (WIN対)

Fresh・E(486.CRT付)	¥7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥8.5万

DOS/V (WIN対)

IBM Aptiva	¥6.5万
FM/V DESK.P	¥6.5万

MSX2+ ♬

HB-XDJ/FS-AIWX	¥2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥5.6万

8801 ♬& **ゲーム機**

MA2(8M.2HD)	¥1.0万
MC2(8M.CD)	¥1.2万
SATURN	¥1.5万
P.Station	¥1.5万

(値段は売り値です)

Mac

Performa 520	¥5.6万
Performa 575	¥6.8万
Performa 588	¥7.2万
Performa 630	¥8.5万

CZ ♪

CZ881C(NEW-Z)	¥4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥8.5万

〈周辺機器〉

CRT

KD854N	¥0.8万	マルチ15″	¥2.5万	CMTA14FI	¥2.0万
KD881	¥1.2万	マルチ17″	¥4.2万	CPS14FI	¥2.5万
CU14FD	¥0.8万	KM153	¥2.8万	CZ-603D	¥1.8万
XC1498CII	¥0.8万	TV454	¥2.9万	CZ-613D	¥3.5万

プリンタ系列

PR101	¥0.8万	MJシリーズ	¥1.5万	PCI	¥2.6万
PR201	¥1.5万	BJシリーズ	¥1.0万	FMP	¥2.0万
AP/VP	¥1.0万	Mac	¥1.0万	CZ-8PC	¥1.0万

その他

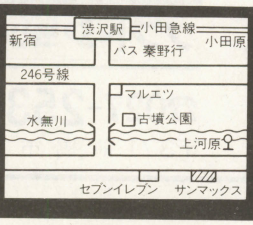
RAM/2M	¥0.4万	外付HDD	¥1.0万	88マウス	¥0.2万
RAM/4M	¥0.8万	内蔵HDD	¥0.5万	98マウス	¥0.2万
RAM/8M	¥1.2万	外付FDD	¥0.8万	MSXマウス	¥0.2万
FM音源	¥0.5万	倍速CPU	¥1.0万	DOS/Vマウス	¥0.2万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2＋、CZ、Mac、周辺機器
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。
(A4用紙に〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。)

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要／手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376－1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間　AM10:30〜PM7:10(平日)
AM10:30〜PM6:00(土・日・祭日)
定休日　毎週水曜日

0463-75-5240

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著
●A5判 定価1,500円(税込)

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部
FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101(ブック急便 送料380円)
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特 典（ソフトのみ） ●2万円以上 500円引き ●3万円以上1000円引き ●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

SLG, RPG, その他一般

12,980円TEO－もうひとつの地球スペシャルセット(通常版は11,430円), 各12,200円三国志Ｖwithパワーアップキット, 提督の決断Ⅲ, withパワーアップキット, (20,500円A5パーフェクトセット), 各11,430円新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ｖ, 各10,660円柿木将棋ⅡWin95, ウイニングポスト2プラスパワーアップキット, 各9,880円対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 手談対局, シムコプター, SIM・GOLF, SIM・ISLE, ファーランドストーリー四つの封印, A列車で行こう5(要3Dボード), パチンコ倶楽部コレクション, 太平洋の嵐2, AI囲碁5, 風雅対局本因坊, MIST日本語キャンペーン版, シム・アイル, 提督の決断Ⅲ, 信長天翔記withパワーアップキット(95専), MS-GOLF Ver2.0, 各9,120円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win, 百家争鳴孫子の兵法, 三国志孔明伝プレミアム, 各8,980円トロフィーバス2(釣り), 紺碧の船隊2パーフェクト, MS・フライトシュミレーターV6.0Win95, RPGツクール95, 各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4, マイホームドリーム, 花火職人になろう, 全日本プロレス全史, 各8,350円銀河英雄伝説ⅣEX, 碁聖ゴライアス, 各7,980円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション, 天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番, スーパーロボット伝説サンライズ編1, サンライズ編2, 魔法使いになる方法, ラッセン・アイランド, シムパーク, ブリッツシュトラーセ, 英雄降臨, スーパーユーロファイター2000, アンク2, 各7,780円シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版(公式戦略ガイド付は8,800円), ファーランドサーガ, 一文字武双瞳の女王, アマランスKHリミックス, ガーゼイの翼, THE TOWER R1.3J, 麻雀大会2SP, 水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ, 毛利元就～, 装甲騎兵ボトムズ, 大航海時代Ⅲ, エアーマネジメント'96, 大戦略Ｖデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ, ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3, Little Step, グランプリマネージャー, 実機パチスロシュミレーター, ゴルフ大会, DOOM2, SIMTOWN(95)SIM SITY2000スペシャル(95), 各7,250円グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, 野球道3(初回版), クオヴァデイスイベルカール戦役, USネイビーファイターズ97, バーチャコップ, バーチャファイターPC, ロードラッシュ, パチンコ倶楽部バミューダシンドローム, アマランスKHリミックス(RPG), 各6,830円釣道～海釣り編～, A列車で行こうⅣ, 雀道3, ガンダムタクティクス, 戦略プロ野球, 天下統一, 魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, トロフィーバス(釣り), インクレディブルマシーン3, ニチブツマージャンコレクション(麻雀＋花丸), 各6,430円THE NEED FOR SPEED SE, 3Dムービーメーカー, メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, LUNATIC DAWN～Passage, スティーブンスピルバークのディレクターズ, 各6,180円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2, ザ・コンビニ, (3,630円ザ・コンビニパワーアップ), ザ・レジェンドオブEDEN2, パノラマ探偵・怪盗Q, 各5,980円FIFAサッカー97, NBA LIVE97, 幻魔殺法帖, 各5,630円グラディウスDXパック, メビウスリンク2, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, エヴァンゲリオンデジタルムック1, 実況パワフルプロ野球'96, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,280円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, D.C.コネクション, キス・オブ・マーダー, ロードモナークオリジナル, トレインシュミレーター中央線, 東海道線, 東北本線, 小田急線, 相模本線, ウキウキ釣り天国3・人形島のボート釣り, 2・波止の五目釣り, 各4,780円ツボリラクゼーション, ウエルネスヨーガ, コンフィグロム, 女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, 銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2, Vol.1, タイトーレトロアーケードパック, MS・クロスコンバット, ガジェット完全版, 雷電プロジェクト, ダライアス外伝, 各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱, スペースインベーダー, 各3,710円おさかな図鑑, 第一集, 第二集, 各3,230円世界の船旅夢の航路, Hawaii, 南天の星座, ガンダムショップVol.1, Vol.2, デジタルプラレール, フライトシュミレーター95Vaive Pac, 水木しげるワールド(スクリーンセーバー),

18禁ソフト

各7,380円人形使い2, 虜－とりこ, 白日夢2, 女傑になろう, こうかん日記DX, 究極正義セクシーマーブル95, 各6,780円まじょっ子パラダイス, お嬢様を狙え!!, TO Heat, VIPER-V12, DVIPER-GTS, ビジット, GLO・RI・A, Let'sパイレーツ, セラフィタ, 花の記憶第2章, 各6,630円放課後恋愛クラブ, STARS, 悪夢95, サイレントチェイサー狩神, きゃんきゃんバニープルミエール2, デンジャラストイズ, メロディ～恋のメッセンジャーガール, 赤い水晶の瞳, ペロペロCandy, 東京0区, クライスイーパー, 猟奇の檻第2章, 夕霧～人形師の遺産, 乱蝶, 魅惑の調書, Funny Honey, SEEK実写版, あゆみちゃん物語実写版, 家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 痕－きずあと, バーチャルめもりある, BLUE EYES, さくらの季節, 妖女乱舞, ここは楽園荘1, 2, 林間学校, 拘束超人, ◎6,980円鬼畜王ランス, (6,880円フォトジェニック), 各5,850円ピルケース, 魔界, エイミーと呼ばないで, アラベスク, メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ, さとみちゃん夢日記, 淫欲の迷宮, FILE, 寿ことぶき, LOOP－鹿苑館奇譚, 優楼－ユーロウ, VIPER-V6, V8, 晴れのち胸さわぎ, いたずら, TRUE・LOVE, 歪み, 学園仕置人第1巻, 第2巻, 第3巻, 復讐, パパラッチ, 真説神谷右京1&2完全版, 神谷右京3, for elise～エリーゼのために, ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, SEX, SEX2, 生本○, 純愛物語修学旅行の夜, Gの極北, 棘－とげ, 慾－むさぼり, ブラインドゲーム, 人間昆虫・覗き, 館－やかた, 女医美奈子, 漂流, タニア, 霧島診療室の午後, 悦楽の学園, 学園ソドム, 野々村病院の人々, oh！きつねさま, 女の子の仕組み, 妖鬼討伐忍法帳, if1・2・3, 各5,630円チェリージャム, 夢幻泡影, クロンドール, 各5,250円拘束～淫爛授業上巻(解かれたリボン)下巻(メイド達の仕事), 僕は圭一・女雀師の悪戯, D・P・S全部, カスタムメイト3, 緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 雀姫～レディースマージャンリーグ, 校内写生, RING OUT, ルームメイト, ギリギリてれふぉんこーる, Hi・To・Mi, 各4,480円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS－インディーズ, ハーレムブレイドパーフェクトコレクション, 妖獣戦記AD2048, 各3,980円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.4, 各3,680円X-GIRL, 尋問遊戯, 稚恵美, 奈緒美, 真奈美, 美穂, 沙也香, 加奈子, 各3,230円S・A・4, 鍵穴, きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2, 各3,120円官能女体倶楽部3, 4, SHYベストコレクション2, 3, 4, 制服の狂艶, シャイピンクページ2, AVフェチズムVol.2, 各3,000円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

ビジネス・ユーティリティ他

12,300円ウイルスバスター95FULLキノウバン, 各9,980円超束95(CD-ROMのスピードUP), 驚束(HDDのスピードUP), 各9,230円ノートンユーティリティキャンペーン価格(NEC用・DOS/V用), (7,250円Klik & Play)(24,700円MS・ビジュアルC＋＋), (25,800円Visual Basic4.0スタンダード, 66,800円Visual Basic4.0PRO), (24,800円ロータススーパOffice96)(5,850円MS・PLUS！), (27,300円F-BASIC95)(12,980円ペイントショップPRO V3.2), (27,300円OFFICE95スタンダード, 34,300円OFFICE95PRO),

PC-9801(3.5″)シリーズ

18禁ソフト

各7,580円雛鳥の囀ひなどりのさえずり, ツァイメタ女, 各6,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, (テレカ1,100円), VIPER-CTR-あすか, M HARD, VIPER-F40, 下級生, 同級生2, こうかん日記第2章, 人形使い2, 各6,630円猟奇の檻第2章, 卒業写真2, 追憶, 官能教習, ひな鳥の囀, ジオスレイブ, 同級生, 遺作, 黄昏(たそがれ)の境界, バウンティハンタールディ, 私－わたし, 聖翼学園セラフィタ, 教育実習女子高生マニアック, せいんと・だいありぃ～聖ちゃん日記, しゃぶり姫～陰の章, スター・プラチナ, ルーキーズ, エクドラード, 男(ヤツ)の名はDiamond, しゃぶり姫－陰の章, VRデート・五月倶楽部2, ペロペロキャンディー, 魔人形, カスタムメイト3, ペルソナ, 魔性の貌(かお), エーゲ海の雫, 銀白色の楽園, 痕－きずあと, 悪夢, 各5,850円瑠璃色の雪, 花の記憶第二章, 漂流, TAXY幻夢譚, 漂流, 好き！, 柊坂の旧館, メイキングキャンディお気にめすままに, メル・メル(メルティーンメルヘン), 淫獣の堕天使, TANIA, Be-Yond, 歪み－ひずみ, ブラインドゲームズ, 轢愛－れきあい, 棘－TOGE, 花札でPON！, 慾－むさぼり, 裏マンション発禁, 拘束超人, RE-NOステインアライブ, VIPER-BTR, 憂楼ユーロウ, Piaキャロットへようこそ, ギャンブラー, 各5,630円女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達, SEEK,

SLG・RPG・その他

各9,880円ブランディッシュⅣ, 朱紅い雫, 忘えぬ炎, 各8,980円ウイニングポスト2PLUS, パワードール2, デッドフォース, ガーディアンリコール, アマランスⅣ, KH, 紺碧の艦隊2パーフェクト, 各7,780円ラストガーディアンZ, ブランディッシュVT, 龍王三国志, 各6,980円幻世喜譚, ザナドウ, ザナドウ2リミックス, アドバンストパワードール2, 超神伝ブラク(SLG＋RPG), 各6,120円ブランディッシュリニューアル版, (4,780円Mr.Do！),

PC-9821シリーズ(CD版)

各15,980円各スペシャルBOX'97英雄伝説, ブランディッシュ, (12,980円太平洋戦記3.5″のみ)(8,980円F-117Aナイトホーク・3.5″のみ) (11,480円銀河英雄伝説Ⅳ EX Set)(10,880円プロフェッショナル1996), 各9,880円銀河英雄伝説Ⅳ, 忘えぬ炎, ジェットストリーム(3.5″), MS・フライトシュミレーターVer5.0, 英雄伝説Ⅳスペシャルパッケージ, 各8,120円デュアルサクセション・プラスキット, ツァイメタ女, 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, メリーゴーランド(8,350円白き魔女スペシャルパッケージ),

18禁ソフト

6,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, 7,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NOテレカセット, 各6,630円猟奇の檻第2章, せいんと・だいありぃ～聖ちゃんの日記, VIPER CTR～あすか～, 闘神都市Ⅱ, ビジット, 各5,850円STARS, ひよ～い天国, 変身リング, 各5,480円女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達, 夢幻泡影, MAGICAL JAM, 堕落の国アンジー, 学園KING,

PC・DOS/Vパソコン

10,880円ファンタズム, 9,120円シムアイル 各7,250円メックウオーリア2, シヴィライゼーションⅡ, 各6,980円POWER DOLL2 DASH, グランプリⅡ,

FM-TOWNS特価品

在庫特価2,980円ドア, ドアSEさきがけ, スコラ創刊号, 在庫特価3,980円4Dドライビング, クイーンオブデュエリスト, マイクロコズ, 各5,980円ルナテックドーンⅡ, アトラスⅡ, 後漢志, 各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン, 8,980円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0, Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改), 各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー, 各6,980円リブルタブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ,

ビデオCD ―― FOT・CD

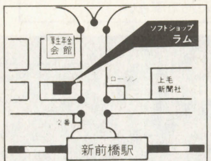
各4,380円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, 各3,480円桃色濡れ濡れ女子高生, 金欲満開売春娘, 淫猥講師ヤル気にさせます, レズ調教家庭教師, 超S級ドスケベ女子大生, 絶頂歓喜姫, その他18禁ソフト各種有ります。

DVDソフト

各5,680円北の国から愛の旅路第1巻, 第2巻, 4,630円桃艶かぐや姫・危機一髪, インタラクティブロ全ワイセツ, ジュエリービーンズ, ルネッサンス－蘇るAVアイドル,

ゲーム機・ハード, 周辺機器

22,300円XRGB-1, 8,500円XAV-2S, 25,800円NEC-PC-3D Engine-3D アクセラレーター, 87,300円ミュージ郎SC-88PRO, 52,300円ミュージ郎88ST,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税３%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ● 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ● 郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円～地域により異る）。
- ● 宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
- ● その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS，他。

● 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定 休 日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。
（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554
〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>	
PC-9821 Xv13/W16	¥160,000
PC-9821 Xc13/M7 A,B	¥178,000
PC-9821 Xc13/S5 A,B	¥168,000
PC-9821 Xc16/M7 A,B	¥236,000
PC-9821 Xa16/W16	¥144,000
PC-9821 Xa16/W30	¥198,000
PC-9821 Xa20/W30	¥220,000
PC-9821 Xv20/W30	¥253,000
PC-9821 Ra20/N30	¥255,000
PC-9821 Ra20/N20	¥340,000
PC-9821 Ra18/N20	¥204,000
PC-9821 Rv20/N20	¥349,000
PC-9821 V12/S7R C	¥149,800
PC-9821 V13/S5 C3,D3	¥174,000
PC-9821 V13/M7C2,D2	¥171,000
PC-9821 V13/M7C2,D2	CPUのみ¥152,000
PC-9821 V16/M7 C3,D3	¥237,000
PC-9821 V200/M7 C,D	¥378,000
PC-9821 V200/S7 C,D	¥274,000
PC-9821 V200/SZ C,D	¥230,000
PC-9821 V166/S7 C,D	¥245,000
PC-9821 V166/S5 C,D	¥212,000
PC-9821 V20/S5 C3,D3	¥210,000
PC-9821 V20/S7 C3,D3	¥250,000
PC-9821 V20/M7 C3,D3	¥308,000
PC-9821 V20/M7 E3,F3	¥322,000
PC-9821 Ct20/A A,B	¥290,000
PC-9821 Cu16/H A,B	¥211,000
PC-9821 Cu13/E A,B	¥193,000
PC-9821 Cx13/S5T A,B	¥165,000
PC-9821 Cr13/TA	¥153,000
PC-9821 Cu10/DB	¥156,000
PC-9821 C200/CS1	¥325,000
PC-9821 C200/C	¥256,000
PC-9821 C200/V	¥325,000
PC-9821 Nr166/X30F	¥465,000
PC-9821 Nr166/X30N	¥492,000
PC-9821 Nr150/X14F	¥366,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥292,000
PC-9821 Nr15/S10	¥271,000
PC-9821 Na15/X14	¥330,000
PC-9821 La13/S14	¥252,000
PC-9821 Nr13/D10 A,B	¥232,000
PC-9821 Nr12/D10	¥189,000
PC-9821 Na12/S10F	¥255,000
PC-9821 LS150/S14 C,D	¥363,000
PC-9821 LS12/D10 C,D	¥256,000
富士通 FMV-165A3	CPUのみ¥138,000
東芝 SS-R590 071CT/W95	¥129,000
東芝 サテライトプロ 430CDS/1.3	¥192,000
東芝 リブレット20 PA1225JA	¥79,800
シャープ MN-7650	¥394,000
アキア トルネード 510VG	¥165,000
アキア トルネード 515V/24	¥248,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
この価格は2月18日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています

<モニター>		
NEC PC-TM151TV付	15インチマルチスキャン	¥30,800
三菱 RD-17F	17インチマルチスキャン	¥45,000
三菱 RD-17G2	17インチマルチスキャン	¥77,000
三菱 RD-17V	17インチマルチスキャン	¥63,000
三菱 RD-21GX	21インチマルチスキャン	¥132,000
飯山電機 MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥71,500
飯山電機 MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥64,000
飯山電機 MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥58,500
飯山電機 MF-8515F	15インチマルチスキャン	¥34,000
SONY CPD17SF9	17インチマルチスキャン	¥65,000
SONY CPD15SF9	15インチマルチスキャン	¥45,800
<プリンター>		
NEC PC-PR201/65		¥64,000
NEC PC-PR101/T165R		¥11,800
キャノン BJC-240J		¥24,500
キャノン BJC-420J		¥34,500
キャノン BJC-455J		¥48,000
エプソン PM-700C		¥44,000

エプソン MJ-5100C	¥88,500
エプソン MJ-3000C	¥60,500
エプソン MJ-810C	¥26,000
エプソン VP-5074	¥22,800
<周辺機器>	
ターミナルアダプター SUNTAC TS64DAA	¥7,800
モデム メルコ IND-288S	¥9,800
ISDN PCカード I/O PCINS-128	¥18,800
フルカラーハンディスキャナ NEOS NS-801CL	¥12,800
カラーハンディスキャナ NEOS NS-40CLPK	¥10,800
モノクロハンディスキャナ NEOS NS-801G	¥6,300
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA16MX2	¥22,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA32MX2	¥42,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB8MX2	¥11,800
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB16MX2	¥19,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB32MX2	¥38,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-8MX2	¥11,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2	¥18,800
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-32MX2	¥38,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-8MX2	¥12,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2	¥22,000
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2	¥41,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-64MX2	¥133,000
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-16M	¥10,000
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-32M	¥17,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-16M	¥11,000
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-32M	¥22,000
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr,Nb64-64M	各¥42,000
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E32M	¥21,800
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E64M	¥42,000
SIMM 有名メーカー製8MB	¥3780ヨリ
SIMM 16MB	¥7500ヨリ
SIMM 32MB	¥14000ヨリ
SDIM I/O SDIM646T-32M	¥22,000
CPUキャッシュ I/O NE-XAV512K	¥9,500
CPUアクセラレーター I/O PK-Nd75/Ne75-L	各¥4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66	¥4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-A586/98	¥19,800
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1	¥19,500
ビデオコンバーター 電波 XPC-2	¥27,800
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG2	¥13,500
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG4S	¥18,800
3Dアクセラレータ メルコ TGP-VR4	¥11,800
3Dアクセラレータ I/O GA-PG3D4/PCI	¥19,000
グラフィックアクセラレータ I/O GA-DRTV4/PCI	¥27,800
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX4/PCI	¥30,000
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX8/PCI	¥37,400
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PVR3D4/PCI	¥13,800
グラフィックアクセラレータ メルコ WGN-V4	¥15,800
アクセラレータ+PCM メルコ WSN-V4	¥21,800
NEC 拡張シリアル PC-9801-101	¥6,800
タッチパネル ALPS GLIDE POINT	¥3,980
SCSIカード ELECOM EPC-SCSI-AT(PCMCIA)	¥6,800
SCSIカード ICM PSC-2401 (PCMCIA)	¥5,800
SCSIカード ICM NV-KIT-PIX(INI9100JPCI	¥11,800
SCSIカード I/O PCSC-DV (PCMCIA)	¥6,800
FDD CRC-FD3.5(98用外付1FDD)	¥8,800
<音源>	
サウンドボード NEC PC9801-86	¥18,900
ローランド SC88PRO	¥65,800
ローランド SC88VL	¥50,500
ローランド SC55mkII	¥40,500
ローランド ミュージ郎SC-88PRO	¥73,800
ローランド ミュージ郎SC-88VL	¥59,500
ローランド ミュージ郎SC-88ST/SP	¥50,000
ローランド ミュージ郎SC-88ST	¥44,800
ローランド ミュージ郎BOARDII DOS/V	¥21,800
ローランド ミュージくん	¥29,500
ローランド S-MPU-II N	¥15,500
<MO・HD・CDR>	
ICM RX-2000-PIX	¥44,800
ICM RX-1000-IAV	¥27,800
I/O UHDS-2G	¥40,800
I/O UHDS-2G/UPCI	¥53,300
I/O HDVS-2G	¥37,800
I/O HDVS-2G/SPCI	¥46,800
I/O HDVS-2G/98IIIP	¥43,500
I/O HDI-2.1G/98	¥34,800
I/O HDP-1.6G/PCIDE	¥51,000
I/O MOP-230/PCIDE(ノート用MO)	¥48,000
I/O MOF-640	¥73,000
I/O MOF-230	¥41,000
ICM HSR-650X (640MHS)	¥39,800
I/O FDS-120(120MFDD)	¥28,800
メルコ MOS-S640 (外付 640MMO)	¥85,500
ICM CD-660S-JRX(ノート用)	¥19,800
I/O CDP-TX10/PCIDE(")	¥29,200
I/O CDPS-PX10 PCSC	¥34,900
I/0 CDR-VX24	¥66,000
I/0 CDR-VX24/PCIDE(ノート用)	¥58,900
NEC PC-HD850H	¥16,800
<ワープロ>	
各社 広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!	
NEC JX30SA	¥74,000
NEC JX50MA	¥118,000
NEC JX70MA	¥159,000
シャープ WD-M600	¥108,000
シャープ MR-1	¥145,000
松下 FW-U1CD330	¥117,000
松下 FW-U1CD300	¥77,000
東芝 JW-04N	¥45,800
東芝 JW-98GT	¥96,000
東芝 JW-98GX	¥125,000
東芝 JW-V610	¥79,800
富士通 オアシスLX4500NT	¥117,000
富士通 オアシスLX4500	¥100,000
カシオ CX-70	¥69,800
<電子手帳>	
SHARP MI-10DC	¥87,800
SHARP PI-6000	¥31,800
SHARP PI-7000	¥41,800
SHARP PAZ-800	¥16,800
KING テプラプロ SR-717	¥15,800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ● 新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- ● 商品はすべて新品! もちろん“メーカー保証付”です。
- ● 商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ● 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ● 買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ● 業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ● MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	80,000～	100,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	25,000～	35,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	30,000～	45,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	35,000～	50,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	70,000～	80,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000～	35,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	55,000～	70,000～
PC9801FAU2,DAU7	15,000～	25,000～
PC9801　286機	3,000～	7,000～
PC9801　386機	7,000～	12,000～
PC9801N,DAU2,FA2	10,000～	18,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	30,000～	40,000～
PC9801NS/E (NSは1万円安)	20,000～	28,000～
72ピン16M SIMM（32Mは6千円高）	2,000～	5,000～
ペンティアム100CD-ROM付 DOS/V機（P133は2万UP）	60,000～	78,000～
PC9801NC (NXC,NACは1.5万円高)	30,000～	45,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	35,000～	45,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	75,000～	95,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	100,000～	120,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	140,000～	160,000～
PC9821Na13/H10（C10は3万円安）	180,000～	210,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	35,000～	45,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は3万円安）	220,000～	250,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	80,000～	100,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	18,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	38,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	15,000～	28,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	7,000～	15,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は3万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	30,000～	50,000～
FMタウンズIIUX20,HR200（UR40は1万円高）	10,000～	18,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは4千円UP）	8,000～	12,000～
250メガハードディスク (容量により上下有り)	6,000～	14,000～
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000～	4,000～
MSX用プリンターFS-PC	5,000～	14,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

IBM	Aptiva H7G	¥ 319,800
IBM	Aptiva H6F	¥ 269,800
IBM	Aptiva B65	¥ 299,800
IBM	Aptiva B75	¥ 329,800
DEC	Venturis FXS5166	¥ 159,800
COMPAQ	DESKPRO2000 M5166/2500CD	¥ 179,800
Canon	INNOVA 3100BX	¥ 249,800
IBM	ThinkPad 560-FJE(2640)	¥ 269,800
IBM	PC-110(2431-YDT)	¥ 89,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 299,800
東芝	Sattellite Pro 430CT/1.3	¥ 229,800
Canon	BJC-620JW	¥ 39,800
富士通	SMB-640AT(MOﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥ 59,800
ｶﾉｰﾌﾟｽ	PowerCapture PCI	¥ 54,800
ﾊﾞﾙｸ	3.5"2HD(500枚)	¥ 9,980

中古お買得品

COMPAQ	Prolinea 4100/4	¥ 39,800
富士通	FMV4100D4L	¥ 39,800
NEC	9821A-E01	¥ 8,980
NEC	PC-TV354	¥ 9,980
Canon	BJ-15VPro	¥ 9,980

中古98

NEC	9821Xe/U7W	¥ 48,800
NEC	9821As/U7	¥ 49,800
NEC	9801Ae/U2	¥ 39,800
NEC	9801FA/U2	¥ 29,800
NEC	9801FA2	¥ 27,800
NEC	9801RA2	¥ 14,800
NEC	9801RX2	¥ 9,800
NEC	H98S/U8-002	¥ 19,800
NEC	H98 U8-002	¥ 19,800
NEC	H98 U80-100	¥ 24,800
NEC	9801NA/C	¥ 59,800
NEC	9801NS/A	¥ 59,800
NEC	9801NS/R	¥ 59,800
NEC	9801NS/L	¥ 39,800
NEC	9801NS/T40	¥ 42,800
NEC	9801NS/T	¥ 39,800
NEC	9801NS/E	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800

中古Mac

Apple	SE30	¥ 39,800
Apple	ⅡCi	¥ 29,800
Apple	ⅡSi	¥ 19,800
Apple	LCⅡ	¥ 17,800
Apple	LC	¥ 12,800
Apple	LC520	¥ 39,800
Apple	LC575	¥ 59,800

中古DOS/V

東芝	J3100VS 081W	¥ 29,800
COMPAQ	DESKPRO XE560 M525W	¥ 39,800
COMPAQ	DESKPRO 4100/4 M420W	¥ 37,800
COMPAQ	DESKPRO 4/66i-M340W	¥ 29,800
DEC	FR-746JA-WF	¥ 29,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
IBM	PS/V Master(2411-NWC)	¥ 39,800
富士通	FMV5DS3	¥ 99,800
富士通	FMV5DSP53S	¥ 109,800

中古モニタ

Apple	13"RGBﾓﾆﾀ	¥ 9,980
Apple	15"ﾎﾟｰﾄﾚｰﾄ	¥ 9,800
ABM	ACM1040NV(14"CRT)	¥ 9,800
EPSON	CR-5500(15"H98用)	¥ 7,980
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 7,800
ﾒｰｶｰ品	14ｲﾝﾁﾓﾆﾀｰ(98用)	¥ 3,980〜
ﾒｰｶｰ品	15ｲﾝﾁﾓﾆﾀｰ(98用)	¥ 5,980〜

中古ワープロ

富士通	30AXⅡ	¥ 19,800
富士通	30SX401(S)	¥ 39,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 79,800
NEC	JX5500AC	¥ 69,800
NEC	PWP-5SV	¥ 29,800
SHARP	WD-M300	¥ 74,800
SHARP	WD-M500	¥ 79,800
SHARP	WD-X800	¥ 57,800
東芝	JW-F510	¥ 59,800
東芝	JW-V610	¥ 69,800

その他

SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUN	SS1+16"	¥ 128,000

メモリ

TAXAN	168pin 32M DIMM	¥ 17,800
TAXAN	168pin 64M DIMM	¥ 35,800
MELCO	EMW-P8M(72pin 4M×2)/9800用	¥ 5,800
MELCO	EMB-8M(72pin 8M ノンパリ)	¥ 6,800
MELCO	EMB-16M(72pin 16M ノンパリ)	¥ 9,980
I/Oデータ	Think Pad230Cs用 8MB DIMM(3.3V)	¥ 9,980
I/Oデータ	72pin 8M 70ns パリツキ	¥ 6,580
I/Oデータ	144pin SO-DIMM(8M)	¥ 8,800
バルク	72pin 8M 60ns ノンパリ	¥ 4,800
バルク	72pin 16M 60ns ノンパリ	¥ 8,800
バルク	72pin 32M 60ns パリツキ	¥ 18,200

中古パーツ

ﾒﾓﾘ	9801DA/RA用(4M)	¥ 4,980
	9801NS/T用(6M)	¥ 6,980
	9801用61互換(2M)	¥ 2,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	9801T用(4M)	¥ 4,980
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(2M)	¥ 1,980
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(4M)	¥ 4,980
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(8M)	¥ 8,800
	DynaBook用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(8M)	¥ 8,980
FDD	9801用内蔵3.5"/5"ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 4,980
	DynaBook用FDﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 7,980
HDD	9801用内蔵3.5"HDﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 6,980
	98Note用(250MB)	¥ 5,980
	98Note用(520MB)	¥ 14,800
	98Note用(810MB)	¥ 16,800
その他	98ｼﾘｰｽﾞｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 2,980
Apple	Appleｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 3,980
	Apple角ﾏｳｽ	¥ 3,000
	30pin 1MBx4	¥ 9,980
東芝	2.5"810MB HDD(MK2628FC)	¥ 15,800
	2.5"527MB HDD(MK2526FC)	¥ 13,800
	2.5"351MB HDD(MK1824FCV)	¥ 6,980
	2.5"262MB HDD(MK1724FCV)	¥ 4,980
IBM	2.5"1.2GB HDD(DPRA-21215)	¥ 22,800

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム
●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.**お問い合わせ▶**電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.**ご注文▶**納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.**ご入金/発送▶代金のお支払方法**
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

代引システム

商品代金	代引き手数料
1万5千円未満	500円
1万5千以上〜20万	1000円

OTTOの高額買取システム
●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.**お問い合わせ▶**当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.**ご発送▶**品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.**送金▶**査定後すみやかに(2〜3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報 ホームページアドレス http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
メールアドレス ottonet@bell24.or.jp
BBS開局 OTTOネット:03-5256-5233

OTTOのFAX BOX通販 → 03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと

通信販売
買取
お問い合せ

TEL.03-5256-3801 (10:00〜18:00) 定休日:土、日祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

超破格で販売

中古パソコン全国通販

新品 中古 大小関わらず 現金買取!

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 [お電話 / FAX / 電子メール インターネット、ニフティサーブ]
⇩
送金方法を選ぶ [銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換]
⇩
商品発送 [通常は入金確認後 / 即日中に致します / 代引は先送りです]

買取方法の流れ

買取値段のお問い合わせ
⇩
商品をお送り下さい
(お客様の連絡先と振込先を同封願います)
⇩
こちらから送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。 (担当 中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ型

<<< CPU 486マシン >>>

Ce2/S2D	(SX-25	3.5" 86 CRT付	)	¥ 49,800
BX/U2	(SX-20	3.5"	)	¥ 29,800
FA/U2	(SX-16	3.5" FM	)	¥ 29,800
FA2	(SX-16	5" FM	)	¥ 22,800
H98S-8	(SX-20	5"	)	¥ 19,800

<<< CPU 386マシン >>>

DA/U2	(DX-20	3.5" FM	)	¥ 23,800
DS/U2	(SX-16	3.5" FM	)	¥ 19,800
ES2	(SX-16	3.5"	)	¥ 14,800
DA2	(DX-20	5" FM	)	¥ 13,500
RA21	(DX-20	5"	)	¥ 12,500
RL2	(DX-20	5" ﾉｰﾏﾙ/ﾊｲﾚｿﾞ	)	¥ 12,500
FX2	(SX-12	5" FM	)	¥ 11,000
RA2	(DX-16	5"	)	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

DX/U2	(286-12	3.5" FM	)	¥ 13,500
EX2	(286-12	3.5" FM	)	¥ 12,000
UX21	(286-10	3.5" FM	)	¥ 9,800
DX2	(286-12	5" FM	)	¥ 8,000
RX2	(286-12	5"	)	¥ 7,500
VX21	(286-10	5"	)	¥ 6,500
UV11	(V30-10	3.5" FM	)	¥ 7,500
VM2	(V30-10		)	¥ 4,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

モ ニ タ

KD-881	(15" 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 9,500
KD-882	(15" 0.31mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 7,800
KD-854n	(14" 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
XC1498CII	(14" 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
17インチ マルチスキャンモニタ		¥ 34,800〜
15インチ マルチスキャンモニタ		¥ 22,800〜
その他9801ノーマルモニタ		¥ 5,200〜

NEC PC98シリーズ ラップトップ型

TF71	(386SX-20 TFTｶﾗｰ HD100M	)	¥ 39,800
TW5	(386SX-20 ﾓﾉｸﾛ 8 HD 40M	)	¥ 22,800
LV21	(V30-10 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 7,800
PC-386LS	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 17,800
PC-286LS	(286-12 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 12,800

NEC PC98シリーズ ノート型

NS/T	(386SL-20 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 34,800
NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 29,800
NS	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 22,800
N	(V30-10 ﾓﾉｸﾛ 8	)	¥ 14,800

ノート用HDDパック 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800

プ リ ン タ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800〜
PR201ｼﾘｰｽﾞ	(15" ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 9,800〜
PR101ｼﾘｰｽﾞ	(10" 熱転写方式)	¥ 5,800〜
その他旧型プリンタ		¥ 3,800〜

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 170M	¥ 16,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 100M	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付340M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 19,800
外付100M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 13,500
外付 40M (98用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 7,500

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メ モ リ

98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥4,500 /4M ¥ 7,800 /8M ¥14,800
72P SIMM 8M ¥5,800 /16M ¥9,800 /32M ¥16,800
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥4,800 / 4M ¥7,500
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 3,200
98ノート用4Mラムカード ¥ 4,800

そ の 他

外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付)	S ¥6,800 / W ¥ 9,800
外付 3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付)	S ¥7,800 / W ¥11,500
86音源ボード	¥ 14,800
FM音源ボード(ノート用も有)	¥ 6,500
2400BPSモデム (MNP5)	¥ 4,800
高級画面フィルター(ガラス製 14",15")	¥ 2,500
NEC マウス(100,200,400カウント切替付)	¥ 1,500
その他マウス 角ピン ¥1,000 / 丸ピン	¥1,500
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ(98用Cバス)	¥ 7,800〜
各社SCSIボード (98用Cバス)	¥ 5,800〜
各社旧型ワープロ	¥ 4,800〜
ﾌﾟﾘﾝﾀ / RS232C の切替器	¥ 3,800〜
コプロセッサ, ODP各種(487,387 等)	¥ 1,800〜

今月の 原田店長 おすすめ品!

NEC PC-9801 ES2 ¥14,800
CPU 386SX-16 FDD 3.5"*2 RAM 1.6MB
386機の3.5"モデルの中ではお買い得品!

NEC KD-854n ¥ 5,800
14"ﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲ ﾄﾞｯﾄﾋﾟｯﾁ 0.39 24KHz
98用の標準的な純正ディスプレイは、コレ!

○上記、セットでの購入は、さらに1000円引!

日立 フローラ 3010DT ¥22,800
CPU 486SX-25 FDD 3.5" RAM 12MB HDD 120MB
SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ ﾏｳｽ ｷｰﾎﾞｰﾄ ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾃﾞｨｽｸ付
超激安DOS/V機、Windowsも可能、在庫限り!

◎PC88、X1、MSX等の レトロ機種あり◎
◎特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もゴロゴロ◎
この誌面では書ききれない物もいろいろあります。
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい!

銀行での お振込先
住友銀行 立売堀(イタチボリ)支店 普通 543909イオシス

郵便局での お振込先
記号:14150 番号:80849701イオシス

TEL 06-443-9227 (11:00〜19:00) 毎週木曜定休日
FAX 06-444-8287 24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp

IOSYS
〒550 大阪市西区立売堀 6-7-43-707 イオシス

1 今月の特集 Part 1 地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00～PM8:00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は2/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送 またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2　DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター　見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行　渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行　渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行　渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、（株）日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2　DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター　経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店　〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2　DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター　渋谷店 03-3463-4455

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。
お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

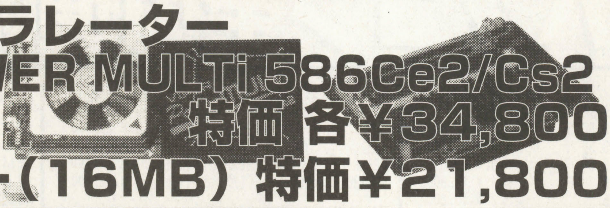
各社カードも利用できます
オリコ　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　Nicos

超弩級パワーUPでまだまだいけるぞっと！

Cb2 大改造計画

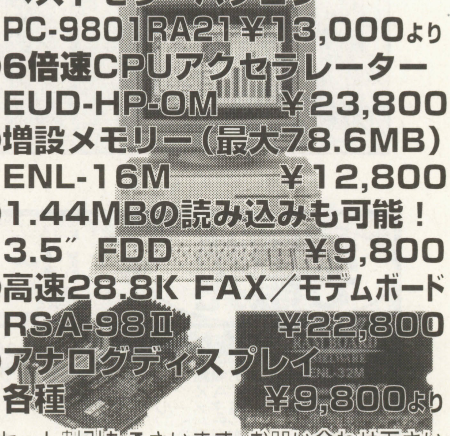
①CPUアクセラレーター
VIPER MAX DRIVE 586X　特価¥29,800
②増設メモリー（16MB）特価¥17,800

PC-9821 Ce2/Cs2 最強プロジェクト



①CPUアクセラレーター
VIPER POWER MULTi 586Ce2/Cs2
特価 各¥34,800
②増設メモリー（16MB）特価¥21,800

オリジナルセット PC-9801 RA MAX 作戦



①ベストセラーパソコン
PC-9801RA21 ¥13,000より
②6倍速CPUアクセラレーター
EUD-HP-OM　¥23,800
③増設メモリー（最大78.6MB）
ENL-16M　¥12,800
④1.44MBの読み込みも可能！
3.5″ FDD　¥9,800
⑤高速28.8K FAX／モデムボード
RSA-98II　¥22,800
⑥アナログディスプレイ
各種　¥9,800より
※セット割引もございます　お問い合わせ下さい

WINDOWS95 アップグレード版

特価¥12,000

Windows95を更に使いやすくする周辺機器

Ⓐ WINDOWS95対応キーボード　特価¥6,800
Ⓑ 大容量HDD（2GB）I/Fセット　特価¥44,800
Ⓒ 高速33.6Kbps FAXモデム 外付け　特価¥19,800

キリトリ線

《見積依頼書・注文書》ハード、ソフト併用

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

フリガナ		電話番号	FAX番号
氏名		（　　）	（　　）
住所	〒		

メーカー	商品名・型番	備考	メーカー	商品名・型番	備考

お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・カード・月賦	ご連絡のつく日時	月　日　時頃	上記以外の連絡先	（　　）
通信欄（ご質問等）					

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のため折り返し連絡させて頂きます。万一、確認の電話のない場合は、お手数ですがお問い合わせ下さい。

パソコンリサイクルの ベストショップ

日本マイコン流通センター

2 今月の特集 Part 2

君のパソコンは、まだ働きたがっている!

98対応 CPUアクセラレーター 一覧表

メーカー	商品名・型番	倍	速(MHz)	CPU	形状	定価	特価	対応機種
アセットコア	VIPER X Type S ＊	2	24～32	TX468SXLC2	386SX被	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801ES/DS/CS/FS/FX/RS PC-9821初 PC-386M/VR/GE/P
	VIPER X Type P	2	32	TX468SXLC	386DX交換	¥14,800	**¥11,800**	PC-9801DA/RA PC-386S/V
	VIPER POWER MULTi PNT-33	2.5	83	iP. ODP-83	486ODP	¥55,800	**¥43,800**	PC-9801BA2/BS2 PC-9821As/Ap
	VIPER POWER MULTi PNT-25	2.5	63	iP. ODP-63	486ODP	¥53,000	**¥41,800**	PC-9801BX/BX2 PC-486P
	VIPER POWER MULTi VM-4	3	100	iDX4/100	486ODP	¥69,800	**¥53,800**	PC-9821Cs2
	VIPER POWER MULTi Ce4	3	75	iDX4/75	486ODP	¥69,800	**¥53,800**	PC-9821Ce2
	VIPER POWER MULTi 586CX	3	100	Cx5x86/100	CPUボード	¥49,800	**¥39,800**	PC-9821CX
	VIPER POWER MULTi 586CXL	4	133	Am5X86/133	CPUボード	¥27,800	**¥22,800**	PC-9821CX
	VIPER POWER MULTi 586Cs2	4	133	Am5X86/133	486SX被	¥45,800	**¥34,800**	PC-9821Cs2
	VIPER POWER MULTi 586Ce2	4	100	Am5X86/133	486SX被	¥45,800	**¥34,800**	PC-9821Ce2
	VIPER Max Drive 586X	4	100～133	Am5X86/133	486交換	¥39,800	**¥29,800**	PC-9801BA3/BX3 PC-9821Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce PC-486HG/HX/RS/MR/MS/MU/MV
	VIPER Max Drive 586G	3	75	Cx5x86/75	486ODP/交換	¥49,800	**¥39,800**	PC-486GR/GR+/GR Super
	VIPER Max Drive 586S	3	75	Cx5x86/75	486ODP	¥49,800	**¥39,800**	PC-486SE/FE
	VIPER Max Drive SUV75	3	75	iDX4/75		¥64,800	**¥52,800**	PC-486NAS
	VIPER Max Drive SUV100	3	100	iDX4/100		¥69,800	**¥54,800**	PC-486NAV/NAU
メルコ	EUA-QP (OM)	4	133	486相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821As/Ap/Ae
	EUF-EP (OM)	8	128	486/96相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801FA
	EUB-H (OM)	6	120	586/120相当	ハイパーメモリーCPU	¥39,800	**¥31,800**	PC-9801BX/BA
	EUB-Q (OM)	4	80	486/80相当	ハイパーメモリーCPU	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801BX/BA
	EUD-HP (OM)	6	120	486/120相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801DA/RA51
	EUZ-Q (OM)	3	75	486相当	ハイパーメモリーCPU	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801BX2/BA2/BS2
	HAS-33TP	3	100	586/100相当	486交換	¥27,000	**¥21,800**	PC-9801BS2/BA2/BA3/BX3/BX4 PC-9821As/Ap/As2/Bp/Bs/Xe PC-486FR
	HFA-16HS	6	96	486/96相当	486交換	¥44,800	**¥34,800**	PC-9801FA PC-486GF
	HFA-16QS	4	64	486/64相当	486交換	¥29,800	**¥23,800**	PC-9801FA PC-486GF
	HBX-25TS	3	75	486/75相当	486交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801BX/BX2
	HDA-C20TJ	3	60	486/60相当	386DX交換	¥18,000	**¥14,800**	PC-9801RA/DA
	HCX-33TP	3	100	586/100相当	CPUボード	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821Cx
I/O DATA	PK-686P125	2	100	686/100相当	PODP	¥29,800	**¥23,800**	PC-9821Xa7/V7
	PK-586x4	4	80～100	Cx5x86		¥26,800	**¥21,800**	PC-9801BX/BX2/BA PC-9821Be/Ae
	PK-586x3	3	100	Cx5x86		¥26,800	**¥21,800**	PC-9801BX3/BX4/BS2/BA2/BA3 PC-9821Bs/Bp/As
	PK-Cx100-L	3	100	iDX4/100	CPUボード	¥34,800	**¥29,800**	PC-9821Cx
	PK-Cx66-L	2	66	iDX4/66	CPUボード	¥24,800	**¥21,000**	PC-9821Cx
	PK-A486Cx80-A	4	80	Cx4x86DX2-V80	386DX交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA
	PK-Cx486DRX2	2	66	DX2/66相当	386DX交換	¥19,800	**¥15,800**	PC-9801DA/RA
	PK-Cx486SRX2 ＊	2	40	486/40相当		¥29,800	**¥23,800**	PC-386初/V/GS PC-9801ES/RS/DS/FS/FX PC-9821初
	PK-EP486D-L	4	33	486/33相当	386DX交換	¥17,000	**¥15,000**	PC-386V/S/G/GS
	PK-EP586x4	4	100	586/100相当	486交換	¥22,000	**¥18,800**	PC-486GR/Supre/HG
	PK-EP586x3	3	100	586/100相当	486交換	¥22,000	**¥18,800**	PC-486FR/FS/SR
	PK-V486/87SW2-L ＊＊	2	20	486/20相当	286交換	¥37,000	**¥28,800**	PC-286V
	PK-VG486/87SW3-L ＊＊	2	33	486/33相当	286交換	¥42,000	**¥34,000**	PC-286VG
	PK-X486S50-L ＊＊	4	50	486/50相当	286交換	¥24,800	**¥21,000**	PC-9801RX/DX/UX

＊＝CPUのバージョンチェック要　　＊＊＝買い換えをお薦めします。

お知らせ
① 3月末まで渋谷駅前店にて、ソフトフェアを開催中!（御来店頂いた方に限ります。）
② 誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い「12680」をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http;//www.mubit.or.jp/fax box/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM8:00

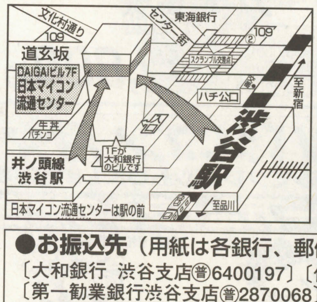
買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

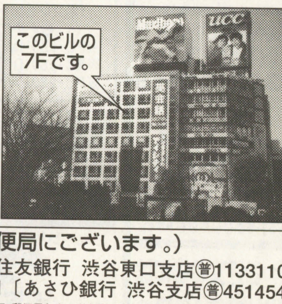
通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP





●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊢2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊢451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱ 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

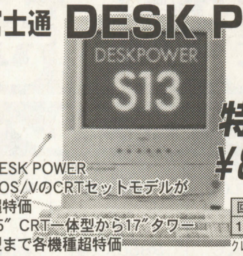
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX. 03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ
日本マイコン流通センター

FAX情報サービスがスタート
最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い
「12680」をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http;//www.mubit.or.jp/fax box/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

富士通 DESK POWER 各種



★DESK POWER
●DOS/VのCRTセットモデルが超特価
●15″ CRT一体型から17″タワー型まで各機種超特価

特価 ¥89,800より

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,827	¥8,300

クレジット表は、消費税込みの価格です

シャープ X68000

★X68000
●アーケードと見紛うほどのゲーム、数々の名作同人ソフトが生まれた

特価 ¥19,800より

CZ-674C-H 特価¥47,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥3,720	¥3,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

パソコン懐かしの市 さがしものは何ですか?

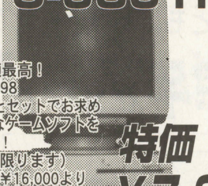
メーカー・商品 OR 型番	販売価格
CPU	
シャープ CZ－634C－TN	¥52,600
シャープ CZ－674CH	¥43,800
富士通 FM－TOWNS SH2	¥21,800
富士通 FM－TOWNSⅡfresh	¥46,400
富士通 FM－TOWNSⅡfreshFS	¥64,000
富士通 FM－TOWNSⅡfreshTV	¥49,900
富士通 FM－TOWNSⅡHR20	¥28,800
富士通 FMV45NS1S1	¥55,200
富士通 FMV5DSE51	¥103,800
エプソン PC－286VE－STD	¥8,600
NEC PC－9801BX3/U2	¥50,800
NEC PC－9801BX4/U2－Z	¥67,500
NEC PC－9801CS2	¥28,800
NEC PC－9801FA2	¥26,200
NEC PC－9801FS/U2	¥26,200
NEC PC－9801NS/R	¥36,700
NEC PC－9801NX/C	¥61,400
NEC PC－9821Ap3/C9W	¥75,500
NEC PC－9821Ce2/S2D	¥61,400
松下/Panasonic FS－A1ST	¥61,400
ゲーム機	
松下/Panasonic FZ－1	¥7,700
松下/Panasonic FZ－10	¥8,600
SEGA HSS－0119	¥11,200
SNK NEO・GEO CD	¥8,800
任天堂 NINTENDO64	¥15,600
NEC PC－EngineDuo	¥6,800
NEC PCFX	¥14,700
SEGA SEGA SATURN	¥14,700
任天堂 ゲームボーイ	¥4,200
任天堂 スーパーファミコン	¥5,400
SEGA セガサターンキーボード	¥4,300
任天堂 バーチャルボーイ	¥3,300
SEGA メガドライブ2	¥5,100
SEGA SATURN用パワーメモリー	¥3,300
ゲーム基盤	
カプコン 19XX	¥51,000
日物 お嬢さん	¥800
ナムコ ギャプラス	¥24,600
DYNAX クイズ合衆国	¥1,700
セガ クラッチヒーター	¥1,700
カプコン CPシステムⅡ	¥31,600
カプコン ストリートファイターⅡTURBO	¥4,400
日物 セカンドラブ	¥800
ナムコ ドラゴンバスター	¥33,400
ビスコ ドリフトアウト	¥5,200
カプコン ニモ	¥51,000
SNK ファイティングゴルフ	¥1,700

メーカー・商品 OR 型番	販売価格
セガ フラッシュポイント	¥14,000
セガ ボナンザブラザーズ	¥15,800
カプコン 闘いの挽歌	¥28,100
日物 麻雀革命	¥800
CRT	
シャープ 14M－522C	¥4,200
DENON BD－410	¥8,600
メディックス CMC－141AN	¥13,000
三洋 CMT－A14HC	¥8,600
シャープ CU－14BD	¥8,600
シャープ CZ－606D－BK	¥20,000
富士通 FMT－DP531	¥17,600
富士通 FMV－DP831	¥28,800
東映 FTC－12GTU－H	¥3,300
ビクター GD－V140	¥6,800
HYUNDAI HCM－401J	¥8,600
飯山電機 MF－5015	¥28,800
NEC PC－KD1521	¥8,600
NEC PC－KD881	¥8,600
NEC PC－KM211	¥86,200
エプソン PC－LCD23	¥14,000
NEC PC－TM151	¥26,200
NEC PC－TV352	¥28,800
NEC PC－TV353	¥26,200
CD-ROM・FDD・HDD	
I/Oデータ CDV－AB10	¥14,700
ランドコンピュータ PowerCDTB4	¥10,300
アイドルJ AFD－501	¥8,600
アキュレート FD－5W	¥8,600
ポップ通商 KMF－35F	¥5,900
東京ニーズ NFD－235VA	¥12,100
NEC PC－9821Cx2－E01	¥9,500
メルコ DNA－540	¥19,100
JEF GE－240	¥11,200
JEF GF－1000	¥26,200
I/Oデータ HDS－540	¥20,000
ICM INTER240A	¥12,100
ICM NX－340	¥20,900
TEAC PH－80	¥8,600
TAXAN TS200N	¥15,800
I/Oデータ MOF－640	¥59,600
プリンター/オプション	
エプソン AP－800PC	¥12,100
富士通 MB27410	¥8,600
エプソン MJ－400	¥8,600
エプソン MJ－700V2C	¥26,200
スター TR－24f	¥6,800
エプソン VP－1350PC	¥14,700
エプソン AP1000CSF	¥3,300

メーカー・商品 OR 型番	販売価格
NEC PC－PR101/Tn103－41	¥3,300
NEC PC－PR201T－15	¥1,300
RAM・コプロ他	
インテル i486DX2/66	¥8,600
NEC PC－9801NX/C－01	¥11,200
Intle SXODP50	¥6,800
東京ニーズ MF－101	¥8,600
Diamond EDDGE3D	¥15,600
I/Oデータ GA－968V4/PCI	¥26,200
I/Oデータ GA－KIT98PCI	¥1,500
NEC PC3DEngine	¥20,900
NEC PC－9801B3－E02	¥8,600
NEC PC－9821A－E01	¥20,000
メルコ WSN－A2F	¥11,200
9821X用RAM8M	¥6,800
I/Oデータ 98NTⅡ－4MB	¥5,900
? 98用16MB SIMM	¥8,600
98用2MB	¥3,300
? 98用32MB SIMM	¥14,700
98用4MSim	¥3,600
I/Oデータ 98用SIM4M×2	¥5,900
マクセル BN－201	¥4,200
メルコ Cb2用16MBRAM	¥13,900
I/Oデータ Cb34－4M	¥4,200
TAXAN EDO 8MB－60×2	¥10,300
メルコ EFA4000	¥3,300
メルコ EFB－16M	¥11,200
メルコ EFB－4M	¥6,800
メルコ EMF－8MB	¥7,700
メルコ EMJ2000MkⅡ	¥3,300
NEC EMW－P8M	¥6,800
メルコ ENB－8M	¥6,800
メルコ ENE－4000	¥5,900
メルコ ENP－8M	¥7,700
メルコ EXB－4M	¥5,900
沖 IF80327	¥800
I/Oデータ MU34－8M	¥9,500
I/Oデータ NE－SIM32－H32M	¥14,700
I/Oデータ NE－SIM32－H4M	¥3,600
I/Oデータ NE－SIM32－H8M	¥8,600
I/Oデータ NE－SIM36－4M	¥5,900
I/Oデータ NE－SIM36－H8M	¥5,900
I/Oデータ NE34A－12M	¥14,700
I/Oデータ Nr64－16M	¥10,300
I/Oデータ NT34－6ML	¥7,700
I/Oデータ NX34－4M	¥4,200
I/Oデータ PIO－31SS	¥8,600
I/Oデータ PIO－9234G－8MF	¥8,600
エプソン SDP－5100A	¥17,400

メーカー・商品 OR 型番	販売価格
I/Oデータ TOWNS用8MB	¥18,300
メルコ VMB－P8M	¥7,700
メルコ VT5－16M	¥21,800
メルコ XRE－4000	¥5,900
その他	
富士通 FMT－TU101	¥17,400
富士通 FMM－KB305	¥3,300
富士通 FMT－KB501	¥2,400
エプソン PCLTP2	¥5,100
R&D FDA－36	¥4,200
富士通 FMT－412	¥21,800
マクニカ MIRACLE SCSIⅡ	¥8,600
Roland SuperMPUⅡ	¥13,900
KORG AG－103	¥15,600
KORG AG503	¥17,400
KORG MIDIミュージックキットforPC-98(WINDOWS)	¥5,100
Roland ミュージ郎55ST	¥26,200
電波新聞社 XPC－1V	¥19,100
αデータ ASC－600N	¥15,600
シャープ CanoScan600	¥55,200
シャープ CZ－8NS1	¥17,400
松下/Panasonic FW－RSU1H	¥8,600
NEOS HANDYSCANColor	¥9,500
シャープ JX－40	¥13,000
NEC PC－IN503H	¥21,800
NEC PC－IN700/4C	¥39,400
シャープ CZ－6ST1B	¥2,400
ENIX ESP－10AV	¥6,800
YAMAHA YSTM5	¥11,200
富士通 FMT－SP101	¥6,800
NEC PC－SP103	¥5,500
横河 プリンタパーソナリティカートリッジ	¥5,100
富士通 FMT－416	¥8,600
I/Oデータ GI－98	¥26,200
日本テクサ PRO－DUCER	¥8,600
ナムコ NEGCON	¥2,800
富士通 OAMO－221	¥2,400
富士通 FMM－CM301	¥1,300
東芝 JWT2094B	¥4,200
オムロン ME1414B2	¥5,100
アイワ PVAF144V5WN	¥5,100
Panasonic FW－U1C70	¥65,800
シャープ WD－07HS	¥11,200
NEC PC－9801N－J04	¥11,200
メルコ SRN－F	¥9,500
QVISION WAVEMASTER	¥10,300
富士通 FMT－602	¥14,700
サンケン エレクトリック MPS－500JH	¥8,600

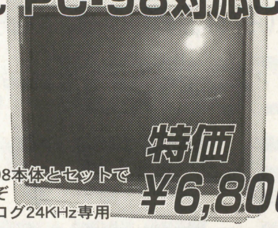
NEC PC-9801RX



★PC-9801RX
●ゲームに最適最高!ベストセラー98
●ディスプレイとセットでお求めの方にお好きなゲームソフトを1本プレゼント!
(5″モデルに限ります)
※PC-9801DA ¥16,000より
※PC-9801DS ¥9,800より
※PC-9801VX ¥6,800より

特価 ¥7,800より

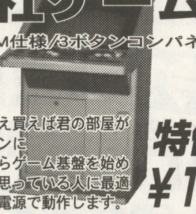
NEC PC-98対応CRT



●中古98本体とセットでどうぞ
●アナログ24KHz専用

特価 ¥6,800より

各社ゲーム筐体(きょうたい)



●JAMM仕様/3ボタンコンパネ

大好評!

●これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
●これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
●家庭用電源で動作します。

特価 ¥19,800より

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき!」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付けられます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごと)
2.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
3.保証と補償の違いについて
3-1)総合保険による「補償」は上記2の内容によります。
3-2)保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

⇦本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
(48ページ~63ページ)

※誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

販売スタッフ募集中!
高卒以上、18~25才くらい迄
初任給 185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い「12680」をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/fax box/Mid/M12/12680にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

4 今月の特集 Part 3

お探しの商品見つけます!

○昔のソフトで遊んでみたいのに
パソコンがない!?
懐かしのあの名機お探しの方
お電話下さい。

○超古いパソコン
めずらしい限定品お持ちの方
ご連絡下さい。

注文殺到!以下の商品をお持ちの方、お捜しの方は大至急ご連絡下さい。

X1Turbo シリーズ
FM-77AV40EX
FM-77AV40SX
FMR-50LE-T3
MSXTurboR
MZ-2521
PC-8801FA/FH/MH
SEGAマークⅢ
テラドライブ

ありませんか?

うりませんか?

FM-77AV2
FM-77D2
MZ-721
MZ-80B
PC-8801SR30
PC-88VA2
カセットビジョン
ファミリーBasic

いりませんか?

今月の高価買取指定商品

メーカー	商品名	買取り価格
富士通	FMV-SC216(1/2/3)	~¥190,000
富士通	FMV-S215(1/2/3)	~¥140,000
富士通	FMV-S2165(1/2/3)	~¥180,000
富士通	FMV-S2167(1/3)	~¥198,000
富士通	FMV-S2205(1/3)	~¥200,000
富士通	FMV-S220(1/2/3)	~¥220,000
富士通	FMV-T216(1/2/3)	~¥200,000
富士通	FMV-T220(1/2/3)	~¥280,000
富士通	FMV-TP220(1/2/3)	~¥310,000
富士通	FMV-NA5/W(1/2/3)	~¥330,000
富士通	FMV-NU5/W(1/2/3)	~¥240,000
富士通	FMV-NP/W(1/2/3)	~¥280,000
NEC	PC-9821V200/M7 (C/D)	~¥263,000
NEC	PC-9821V200/S7 (C/D)	~¥188,000
NEC	PC-9821C200/V (A/B)	~¥268,000
NEC	PC-9821C200/C (A/B)	~¥205,000
NEC	PC-9821V166/S7 (C/D)	~¥200,000
NEC	PC-9821V166/S5 (C/D)	~¥150,000
NEC	PC-9821Xc16M7 (A2/B2)	~¥190,000
NEC	PC-9821Xc13S5 (A2/B2)	~¥162,000
NEC	PC-9821Ct20/A	~¥200,000
NEC	PC-9821Cu13/E	~¥130,000
NEC	PC-9821Cu16/H	~¥176,000
NEC	PC-9821Na15/X14	~¥280,000
NEC	PC-9821Ne	~¥72,000
NEC	PC-9801NX/C	~¥48,000
NEC	PC-9801NS/R	~¥32,000
IBM	AptivaB65	~¥275,000
IBM	AptivaB75	~¥300,000
SEGA	サターン	~¥9,000
SONY	プレイステーション	~¥9,000
任天堂	NINTENDO64	~¥16,000
NEC	PC-FX	~¥12,000

タイトル	機種	定価
DESTINY	WIN95	¥12,800
♡Hi・To・Mi～瞳	WIN95	¥6,800
♡TO HEART	WIN95	¥8,800
♡VIPER-V12	WIN95	¥8,800
あやかし忍伝くの一番	WIN95	¥9,800
クロックタワー	WIN95	¥7,800
グラディウス DELUXE PACK	WIN95	¥6,800
ザ・コンビニ ANOTHER WORLD	WIN95	¥7,800
シムパーク	WIN95	¥9,800
ダークハンター上巻	WIN95	¥8,800
♡デンジャランス・トイズ	WIN95	¥8,800
バーチャルプール	WIN95	¥7,800
フライトアンリミテッド	WIN95	¥7,800
フライトコマンダー	WIN95	¥9,800
ヘンリーエクスプローラーズ	WIN95	¥6,800
メックウォリア2～傭兵部隊	WIN95	¥8,800
リトルラバーズ	WIN95	¥8,800
♡香奈子	WIN	¥4,800
♡沙也香	WIN	¥4,800
実況パワフルプロ野球'98	WIN95	¥6,800
♡寿	WIN	¥7,800
♡真奈美	WIN	¥4,800
♡赤い水晶の瞳	WIN95	¥8,800
大戦略MASTER COMBAT	WIN95	¥9,800
天下統一～乱世の覇者	WIN95	¥8,800
天地無用!登校無用	WIN95	¥9,800
♡奈緒美	WIN	¥4,800
♡美穂	WIN	¥4,800
♡僕は圭一女雀士の悪戯	WIN95	¥6,800
♡魔界	WIN	¥7,800
魔法少女プリティーサミー後編	WIN95	¥8,800
♡歪み	WIN95	¥7,800

タイトル	機種
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	SS
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ	SS
ヘンリーエクスプローラーズ	SS
アドヴァンスド V.G	SS
爆れつハンターR	SS
Jリーグビクトリーゴール'97	SS
神鳳拳	SS
ADVANCED WORLD WAR	SS
メタルフラッグ(お買得セット)	SS
太平洋の嵐2 初回限定	SS
三國志孔明伝	SS
大航海時代Ⅱ	SS
花組対戦コラムス	SS
パズルポプル3	SS
アンジェリーク Special2 プレミアムBOX	SS
ダークハンター～㊤異次元学園～	SS
ヘンリーエクスプローラーズ	PS
リフレイン ラブ	PS
ブシドーブレード	PS
魔法少女プリティーサミ PART2	PS
ロックマンバトル&チェイス	PS
三國志リターンズ	PS
悪魔城ドラキュラX	PS
タクティクス オウガ	PS
コントラ～レガシー・オブ・ウォ～	PS
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE	PS
セビウス3D/〔G⁺〕	PS
セイバーマリオネットJ 限定版	PS
MLB Pennant Race	PS
提督の決断Ⅲ	PS
浪速の商人 ふってナンボのサイコロ人生	PS
甲子園V	PS

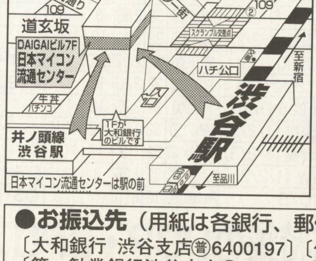
大好評!各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!
(ソフトの指定はできません)

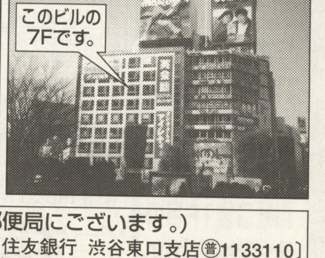
お知らせ
① 3月末まで渋谷駅前店にて、ソフトフェアを開催中!(御来店頂いた方に限ります。)
② 誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773
通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773
その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP





●お振込先(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊢2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊢451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い「12680」をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http;//www.mubit.or.jp/fax box/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** 年中無休 AM10:00~PM8:00

かかり難い場合やお問合せは **03-3463-4455**

FAXでのお申込みは **03-3463-4454**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00~6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK

クレジット大歓迎

全商品完全保証付

※誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で
即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い「12680」をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http;//www.mubit.or.jp/fax box/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

(ベーマガ 4月号)

すぐに使える 人気ソフト 他がついている!! 好評セットパック

①~⑧のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック 1 アクション	定価
グラディウス DELUXE PACK	¥6,800
実況パワフルプロ野球'96	¥6,800
ソニック&ナックルズコレクション	¥7,800
ゲームパット	¥3,980

人気ゲームパック 2 イチオシ	定価
魔法少女プリティーサミー(後編)	¥8,800
あやかし忍伝くの一番	¥9,800
モビルスーツガンダムCGビジュアルコレクション	¥6,800

人気ゲームパック 3 オススメ	定価
天地無用登校無用	¥9,800
ザ・コンビニ~ANOTHR WORLD	¥7,800
クロックタワー	¥7,800

人気ゲームパック 4 アダルト	定価
レッドゾーン5本セット(真奈美・奈緒美・美穂・香奈子・沙也香)	各¥4,800

最新3Dアクセラレーター(バイオハザード他付属)	
NEC PC3DEngin	¥29,800

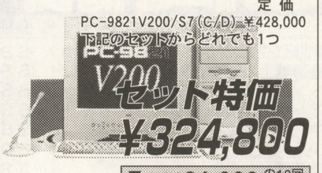
増設メモリー32MB	定価
各種増設用RAM 16MB×2	オープン

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
EPSON MJ-510C	¥39,800

※さらに追加の場合はどれでも1パック¥22,800均一です。

① NEC PC-9821V200/S7

98MATE VALUESTAR (MMXPentium 200MHz HDD3G) (C/D)



定価
PC-9821V200/S7(C/D) ¥428,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 **¥324,800**

月々¥31,000の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V200/M7 (C/D)	¥590,000	¥434,800
PC-9821V20/M7 (E/F)	¥620,000	¥453,800

② NEC PC-9821V166/S5

98MATE VALUESTAR (C/D)
(MMXPentium 166MHz HDD2GB)

定価
PC-9821V166/S5 (C/D) ¥333,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 **¥253,800**

月々¥24,200の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V166/S7 (C3/D3)	¥383,000	¥287,800

③ NEC PC-9821C200/C

98 CEREB (A/B)
(MMXPentium 200MHz HDD3GB)

定価
PC-9821C200/C (A/B) ¥398,000
プラス15" CRT
下記のセットからどれでも1つ

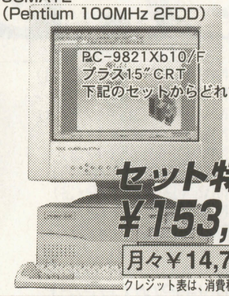
セット特価 **¥339,800**

月々¥32,500の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価合計	セット特価
PC-9821C200/V (A/B) プラス15" CRT	¥537,800	¥405,800

④ NEC PC-9821Xb10/F

98MATE
(Pentium 100MHz 2FDD)



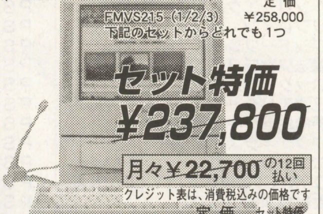
定価
PC-9821Xb10/F ¥118,000
プラス15" CRT
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 **¥153,600**

月々¥14,700の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

⑤ 富士通 FMV-DESKPOWER S215 (1/2/3)

(Pentium 150MHz/RAM32MB)



定価
FMVS215 (1/2/3) ¥258,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 **¥237,800**

月々¥22,700の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVSC216 (1/2/3) (一体型 TV電話機能)	¥358,000	¥322,800
FMVS2165A (1/2/3)	¥298,000	¥267,800

⑥ 富士通 FMV-DESKPOWER S2165 (1/2/3)

(MMXPentium 166MHz/RAM32MB)

定価
FMV-DESKPOWER S2165 (1/2/3) ¥328,000
下記のセットからどれでも1つ

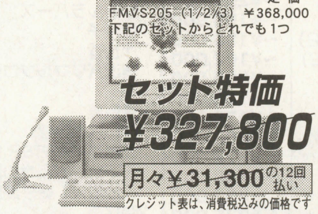
セット特価 **¥297,800**

月々¥28,500の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS2167 (1/2/3)	¥368,000	¥327,800
FMVT216 (1/2/3) (タワー型)	¥368,000	¥327,800

⑦ 富士通 FMV-DESKPOWER S205 (1/2/3)

(MMXPentium 200MHz/RAM32MB)



定価
FMVS205 (1/2/3) ¥368,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 **¥327,800**

月々¥31,300の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS20 (1/2/3)	¥413,000	¥367,800

⑧ 富士通 FMV-DESKPOWER T220 (1/2/3)

(MMXPentium 200MHz/RAM32MB)

定価
FMVT220 (1/2/3) ¥498,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 **¥437,800**

月々¥41,800の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVT220D (1/3)	¥598,000	¥522,800
FMVT220M (1/3)	¥558,000	¥487,800
FMVTP220 (1/2/3)	¥548,000	¥477,800

各社新製品超特価速報!

メーカー・商品名	CPU	RAM	HDD	CD	CRT	その他	定価	特価
富士通 D.POWER ScⅡ16 (1/3)	Pentium166	32	2.5G	8	15"	TV電話	¥358,000	¥305,800
富士通 D.POWER SⅡ15 (1/2/3)	Pentium150	32	1.6G	8	15"		¥258,000	¥220,800
富士通 D.POWER SⅡ15P (1/2/3)	Pentium150	32	1.6G	8	15"	プリンタ付属	¥313,000	¥265,800
富士通 D.POWER SⅡ165A (1/2/3)	Pentium166	32	2.1G	8	15"		¥298,000	¥250,800
富士通 D.POWER SⅡ16T (1/3)	Pentium166	32	2.1G	8	15"		¥358,000	¥305,800
富士通 D.POWER SⅡ165 (1/2/3)	MMXP166	32	2.1G	8	15"		¥328,000	¥280,800
富士通 D.POWER SⅡ167 (1/2/3)	MMXP166	32	2.1G	8	17"		¥368,000	¥310,800
富士通 D.POWER SⅡ205 (1/2/3)	MMXP200	32	2.5G	12	15"		¥368,000	¥310,800
富士通 D.POWER SⅡ20 (1/2/3)	MMXP200	32	3.2G	12	17"	薄型CRT	¥413,000	¥350,800
富士通 D.POWER TⅡ16 (1/2/3)	MMXP166	32	2.5G	8	15"		¥368,000	¥310,800
富士通 D.POWER TⅡ20 (1/2/3)	MMXP200	32	3.2G	12	17"		¥498,000	¥420,800
富士通 D.POWER TⅡ20D (1/3)	MMXP200	32	2.5G	DVD	17"	MPEGボード	¥598,000	¥505,800
富士通 D.POWER TⅡ20M (1/3)	MMXP200	32	3.2G	12	17"	MO/SCSI	¥558,000	¥470,800
富士通 D.POWER TpⅡ20 (1/3)	P.Pro200	32	3.2G	12	17"		¥548,000	¥460,800
富士通 BIBLO NA5/W (1/2/3)	MMXP150	32	1.6G	10	12.1"		¥588,000	¥495,800
富士通 BIBLO NU5/W (1/2/3)	Pentium133	32	1G	10	11.3"		¥418,000	¥355,800
富士通 BIBLO NP/W (1/2/3)	Pentium133	32	1.3G	8	12.1"	拡張ステーション	¥488,000	¥410,800
富士通 BIBLO NC/S	Pentium100	16	810		7.2"	DSTN	¥248,000	¥210,800
NEC PC-9821Xa20/W30	Pentium200	32	3G	8			¥348,000	¥241,800
NEC PC-9821Xc16/M7 (A2/B2)	Pentium166	32	2G	8	17"		¥363,000	¥251,800
NEC PC-9821Xc13/S5 (A2/B2)	Pentium133	32	1.6G	8	15"		¥283,000	¥197,800
NEC PC-9821Xb10/F	Pentium100	8				2FDD	¥118,000	¥89,800
NEC PC-9821V200/M7 (C/D)	MMXP200	32	4G	4W2	17"	SCSI	¥590,000	¥405,800
NEC PC-9821V200/M7 (H/J)	MMXP200	32	4G	4W2	17"	SCSI TV電話	¥640,000	¥445,800
NEC PC-9821V200/SZ (C/D)	MMXP200	32	3G	13			¥358,000	¥248,800
NEC PC-9821V200/S7 (C/D)	MMXP200	32	3G	8	17"		¥428,000	¥295,800
NEC PC-9821V166/S7 (C/D)	MMXP166	32	2G	8	17"		¥383,000	¥265,800
NEC PC-9821V166/S5 (C/D)	MMXP166	32	2G	8	15"		¥333,000	¥231,800
NEC PC-9821C200/V (A/B)	MMXP200	32	3G	DVD		SCSI	¥498,000	¥343,800
NEC PC-9821C200/C (A/B)	MMXP200	32	3G	12			¥398,000	¥275,800
NEC PC-9821Na15/X14	Pentium150	16	1.4G	8	12.1"	XGA 3.9Kg	¥750,000	¥392,800
NEC PC-9821Nr166/X30F	MMXP166	32	3G	10	13.3"	XGA 3.8Kg	¥760,000	¥521,800
NEC PC-9821Nr150/X14F	MMXP150	32	1.4G	10	12.1"	3.7Kg	¥600,000	¥412,800
NEC PC-9821Ls150/S14 (C/D)	MMXP150	32	1.4G	10	12.1"	2Kg	¥580,000	¥398,800
NEC PC-9821Ls12/D10 (C/D)	Pentium120	32	1G	10	12.1"	DSTN 2Kg	¥398,000	¥275,800
NEC PC-9821La13/S14	Pentium133	16	1.4G		10.1"	1.6Kg	¥388,000	¥274,800

⇦本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
(48ページ~63ページ)

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

6 周辺機器のページ

周辺機器も超特価!

NEC Power VR搭載3D アクセラレーター
PC 3D Engine

バイオハザードでおなじみ話題のソフト(CD-ROM)3枚付。

定価¥29,800

特価¥25,800

I/Oデーター Power VR搭載 3Dアクセラレーター
GA-PVR3D4/PCI

「Ultim@te Race™」付属。

「A5/A列車で行こう5」をやりたい人はこれ!

定価¥18,000

特価¥15,800

	定価	特価
GA-PG3DVX4/PCI	¥39,800	¥31,800
GA-PG3D2/98PCI	¥20,000	¥17,800

メルコ 3Dアクセラレーター
WGP-VX8

VRAM8MBの大容量
2Dは2,048×1,536/65536色表示可能
(MPEG再生機能付)

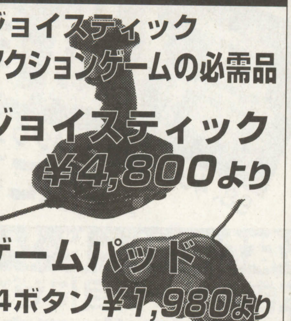
定価¥54,800

特価¥44,800

	定価	特価
WGP-VG4S	¥24,800	¥20,800
	(バーチャコップ付属)	
TGP-VR4	¥18,000	¥15,800
	(VRチップ搭載)	

セットで使えば更に高速

ジョイスティック アクションゲームの必需品



ジョイスティック ¥4,800より

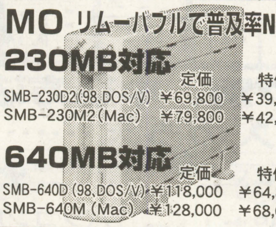
ゲームパッド
4ボタン ¥1,980より
8ボタン ¥3,980より

HDD さらに大容量&低価格

SCSIⅡ対応

	特価
1GB	¥24,800
2GB	¥38,800

MO リムーバブルで普及率No.1



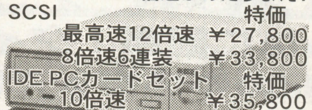
230MB対応

	定価	特価
SMB-230D2(98,DOS/V)	¥69,800	¥39,800
SMB-230M2(Mac)	¥79,800	¥42,800

640MB対応

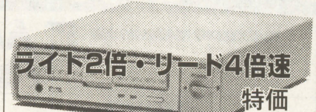
	定価	特価
SMB-640D(98,DOS/V)	¥118,000	¥64,800
SMB-640M(Mac)	¥128,000	¥68,000

CD-ROM 8倍速? いえいえ10倍速があたりまえ!



SCSI	特価
最高速12倍速	¥27,800
8倍速6連装	¥33,800
IDE PCカードセット 10倍速	¥35,800
IDE ファイルベイ内蔵用 8倍速6連装	¥25,800
16倍速	¥21,800

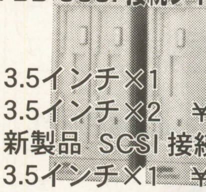
CD-R 自分でCDが作れる!



ライト2倍・リード4倍速

	特価
PCI SCSI 外付	¥69,800
PCI SCSI 内蔵	¥64,800

FDD SCSI 接続タイプも登場



	特価
3.5インチ×1	¥9,800
3.5インチ×2	¥20,800
新製品 SCSI 接続 3.5インチ×1	¥32,800

電波新聞社 大人気!! スキャンコンバータ

●ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン(15/31KHz)に(DISPLは21P/31KHzのみ)
●SFC、プレステーション、サターン他のRGB出力をパソコンのモニター用に変換

XRGB-1

定価¥26,800

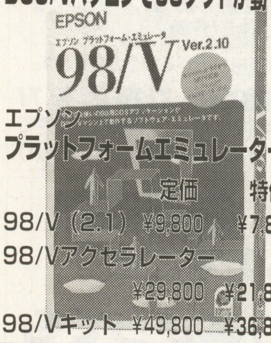
特価¥22,800

DISPL

定価¥19,800

特価¥14,800

DOS/Vパソコンで98ソフトが動く?!



エプソン プラットフォームエミュレーター

	定価	特価
98/V (2.1)	¥9,800	¥7,800
98/Vアクセラレーター	¥29,800	¥21,800
98/Vキット	¥49,800	¥36,800

ビデオスキャンコンバータユニット
XPC-2

●パソコンのアナログRGB信号を家庭用テレビで見られるように変換
●ビデオ/S出力が可能なのでビデオデッキで録画も可能

定価¥39,800

特価 ¥31,800

フロアーデスク
PWT-410W(座卓タイプ)

定価¥19,800

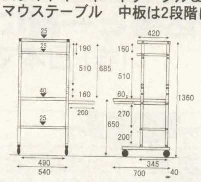
特価¥13,800

フローリングのお部屋におしゃれにマッチ。(キーボードスタンド付)

	定価	特価
SET-200 (座イス)	¥12,000	¥7,200

パソコンデスク
RPC-A1

サイズ 540W×700D×1360H
スライドキーボードテーブル&スライドマウステーブル 中板は2段階に設定できます。



定価¥24,000

特価¥9,980

※イスは別売です。

	定価	特価
RPC-D113S-WD	¥40,000	¥19,980
(975W×815D×1345H 21″CRT/タワー型対応)		
SG-30LR (パソコンチェアー)	¥12,800	¥6,400

ノートパソコンに デスクトップの予備に
98対応キーボード

修理代より安い!

特価 ¥5,800

カードの利用も全国OK!!

オリコ ライフ ミリオン JCB VISA UC DC 日本信販 ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い「12680」をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http;//www.mubit.or.jp/
fax box/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告1P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お知らせ
① 3月末まで渋谷駅前店にて恒例ソフトフェアを開催中!(御来店頂いた方に限ります。)
② 誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

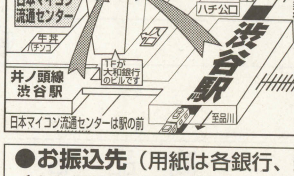
受付時間 AM10:00〜PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●**お振込先**(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊬2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊬451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX. 03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

中古通販 発祥の地 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら3/31(月)は棚卸しの為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

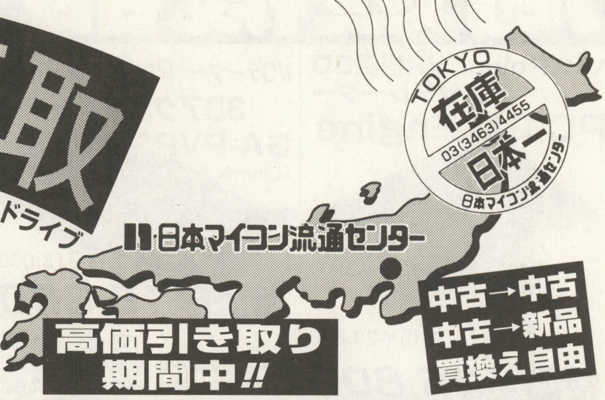
不要品 捨てる前に まず電話

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CD、ドライブ

特に高く買います。



あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告4ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

下取りの方：買い換え希望の商品を記入して下さい。

お売りになりたい方（ハード）：ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。

お売りになりたい方（ソフト）：「パソコン用（WINDOWS大歓迎）」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

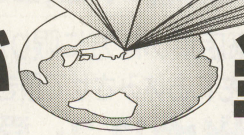
お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

いま、日本マイコン流通センターに売却すると

現金総額 **100万円** が 当る!!



5万円 ×5本
3万円 ×10本
1万円 ×20本
5千円 ×50本

ご来店、通信販売どちらでもOK!
ソフト1本からでも権利アリ!!

※未成年の方は、ご両親の承諾が必要になります。
※詳しくは、お電話にて!

キリトリ線

《買取申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ / 氏名 印		生年月日：昭和・平成 年 月 日生（ 才）	電話番号：（ ） －
住所 〒		※18才未満の方は、右記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。	下記の品物を売却することを承諾いたします。 保護者氏名 印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

（ベーマガ 4月号）

…………驚異の低価格を実現!!

価格
SPECIAL PRICE
2,800円

ロードモナークを多くのユーザーに遊んでもらい、全パソコンユーザーに、パソコンゲームの本当の面白さを知ってもらいたい。そんな思いから「ロードモナークFirst」が誕生、思い切った低価格を実現しました。全てが新しいMAPですので、ロードモナークをやり込んだ人には待望の、そしてこれから始めたい方へは、ロードモナークのオイシイところを抽出したMAPですので、LMシステムへのエントリー版としても最適です。さらにハードディスクにインストールしなくても、プレイ可能。ご自身のハードのシステムを壊す心配なく安心して遊べます。

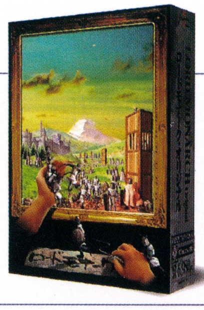
「ロードモナークFirst（ファースト）」
3月14日発売決定!!

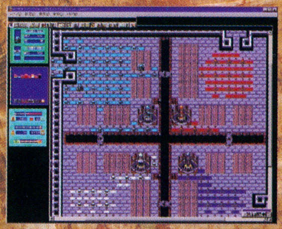
Windows95専用 CD-ROM

【ロードモナーク・オリジナル】

好評発売中!　Windows95専用　価格6,980円

ロードモナークの原点が、より面白くより戦略的に再現!! Firstを遊んだ後は、オリジナルMAPに挑戦だ!!





Windows95専用 CD-ROM

『白き魔女』、『朱紅い雫』の
原点が遂に完全移植!!

新英雄伝説

セリオス、ソニア、リュナン……。
懐かしい英雄たちが、再び蘇る。
グラフィックは全て256色モードに。
キーボード/マウス両対応で
操作性もさらにUP!!

4月発売決定!!

ファルコムのホームページは
ファルコム.コム
http://www.falcom.com/

通信販売でも購入できます。●ソフト購入の場合、商品が届いたときに代金をお支払いする便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。
申込先：日本ファルコム（株）　通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間　e-mail nihon@falcom.com　受付: 24時間

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

◀ファイルベース

A4薄型、携帯98ノート誕生。

最大約3時間駆動、※1 薄さ29mm※2で、楽々もてる。

- A4薄型サイズでバッテリ駆動時間最大約3時間。さらに、フルサイズキーボード搭載。
- MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ（150MHz）搭載。メモリは大容量32MB標準装備。

インターネットも、鮮やかにできる。

- インターネット利用に快適なDATA33.6Kbps（FAX14.4Kbps）のFAXモデムを標準内蔵。
- ハイレゾ（800×600ドット、1,677万色）※3表示が可能な大画面12.1インチTFTカラー液晶を採用。

ファイルベースで、機能が拡がる。

- 最大11倍速CD-ROMドライブとFDD内蔵。ワンタッチ着脱式ファイルベースを添付。

★さらに、選べるアプリケーションをインストール。

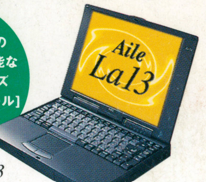
model C	一太郎7*1/R.2 for Windows®95＋ロータス1-2-3*2R5J Windows®95対応版

*1一太郎8 for Windows95/NTアップグレード申込シール添付。（手数料：2,000円（税別）、平成9年5月31日まで）。
*2ロータス1-2-3は97無料バージョンアップ対象商品です。（平成9年3月末まで）。

model D	Microsoft® Word for Windows®95 ＋ Microsoft® Excel for Windows®95

★海老沢泰久氏（直木賞作家）がパソコン初心者向けに書き下ろした、やさしいガイドブックを添付

最大約6時間※1の
バッテリ駆動が可能な
B5ファイルサイズ
携帯98ノート［エール］
も登場。



PC-9821 *La13*
標準価格 388,000円（税別）

MMX® intel inside pentium® PROCESSOR

新携帯 98 NOTE **Aile** エール

PC-9821 *Ls150/S14* ●MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ（150MHz）●メモリ32MB●HDD1.4GB ●12.1インチTFT…標準価格580,000円（税別）
PC-9821 *Ls12/D10* ●Pentium®プロセッサ（120MHz）●メモリ32MB ●HDD1GB ●12.1インチデュアルスキャンSTN ……標準価格398,000円（税別）

※1 バッテリ駆動時間はご利用状況によって異なります。※2 PC-9821 LS12は30mmです。※3 ウィンドウアクセラレータのディザリング機能により実現。Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。Pentium、Intel Insideロゴ、およびMMXはIntel Corporationの登録商標または商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。一太郎7/R.2 for Windows®95は株式会社ジャストシステムの著作物であり、一太郎7/R.2 for Windows®95にかかる著作権その他は、すべて株式会社ジャストシステムに帰属します。LotusはLotus Development Corporationの登録商標です。1-2-3はLotus Development Corporationの商標です。画面はハメコミ合成です。

★本機には、Windows®95とWindows®3.1の両方のOSをインストールしており、本体最初の起動時に何れか片方のOSのみを選択して使用することができます。なお、選択しなかったOSに変更したい場合はご使用になりたいOSの購入が別途必要になります。

*ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

Genuine Microsoft Products　Designed for Microsoft® Windows®95

パソコンではじめよう。98でスタートしよう。ひとりひとりのパソコンライフ。
春のBit-INN パソコン体験フェア
Bit-INN 東京・大阪　3/20(木)〜23(日)
Bit-INN 横浜・名古屋　3/20(木)〜22(土)　各会場共 10:00〜17:00
●くわしくは、FAX情報サービス（BOX番号7511〜14）、インターネット（http://www.meshnet.or.jp/bit-inn/）をご利用ください。

FAXサービス　東京:03-3769-9821　大阪:06-304-9821（電話番号・FAX番号はよくお確かめのうえおかけください。）
本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。
2112（98note Aile Ls 150/Ls12）　2104（98note Aile La 13）　アップデートサービス情報BOX 7403（Windows3.1第2回）　7416（Windows95サービスパック）　7440（Windows NT 3.51）
●98note Aileの情報をインターネットでもご提供。URL:http://www.nec.co.jp/98/
●新商品情報はパソコン通信でも提供中！ BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するにはBIGLOBEに加入している必要があります。

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
東北022(387)6555　東京03(3452)8000　名古屋052(722)9800　大阪06(930)9821　九州092(262)9800　受付時間:9:00〜17:00月曜日〜金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01東京都港区芝5-7-1NEC10-28560 98Note Aile（マイコンBASICマガジン 3/8）係までお送りください。

定価500円（本体485円）　雑誌18361-04　T1018361040503

第十六巻第四号通巻一七八号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九七年三月二十五日印刷　一九九七年四月一日発行
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

4

最新パソコン&デスク紹介／インターネットで部屋さがし&友達づくり

パソコンではじめよう！ 春の新生活

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全335本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社